电子游戏与电脑游戏

TV & PC

科学时代



三位美丽的少女!





令人期待的『心跳回忆 2』最新作品剧本版终于登场了!

ときめきメモリアル2
ドラマシリーズVol.1(仮題)

心跳回忆 2 剧本版 Vol. 1

机种:PS	厂商:KONAMI	类型:AVG
媒体:CD－ROM×2		发售日:2000 夏预定

与前作"心跳回忆"一样广受好评的冒险类系列,新作"心跳回忆 2 剧本版"中女主角是由"心跳 2"中的人物组成。本作中的女主角有充满活力的能天气娘、寿美幸。另外,还有令人陶醉的迷你小游戏"DDR"。



心跳回忆剧本版是什么?

与各女主角以不同时间展开故事。再现了女主角日复一日的交往,她们对主人公非常思念。本章没有提及的是她们新的一面是本系列最大魅力。另外,会话选择分支的变化和迷你游戏也是人气的原因。

心跳回忆 2 剧本版的主人公

永远快乐的元气少女

寿 美幸!!

寿 美幸

星座:山羊座
血型:O 型
身高:155CM
体重:43kg
爱好:喜欢小动物
讨厌什么:不幸及象征着不幸的任何东西

围绕在美幸周围的女孩



八重花樱梨



阳下光

本编介绍的女孩在"心跳回忆"中全部登场。尤其与女主角关系好而且和善的女孩,与故事情况关连可能性十分高,更要注意与美幸要好的白雪美帆,另外八重花樱犁也要关注,美雪最喜欢的幸运的他会出现吗?



新的机能！新的曲目！音乐游戏的最新作！！

现在我来为大家介绍一下最流行最火爆的大人气音乐游戏“DANCE DANCE REVOLUTION”的最新作“3RD MIX”。游戏中新加入了减肥模式进入后会以全新样子出现，在这次“3RD MIX”中的曲目也很多，有新曲，前作的曲子以及第一作的曲子。



Dance Dance Revolution 3rd MIX

热舞革命 3rd MIX

机种：PS	厂商：KONAMI	类型：ACT
媒体：CD－ROM		发售日：5月18日



DISC CHANGE MODE

这个功能与2代的功能一样，就是可以使用以前的DDR游戏碟，这样大家就会有4张DDR可以进行更换了。

SSR MODE

当玩家完成特定条件后，在曲子的选择项目中会多出来的一个“SSR MODE”。这里可以让玩家选择“ANOTHER”选项来挑战高难度的曲目。



“3RD MIX”中的新曲介绍

在PS版的“3RD MIX”中收录了不少新曲，下面这三张图就是其中一部分曲目。







利用POCKET通信机能进行EMAIL的交换

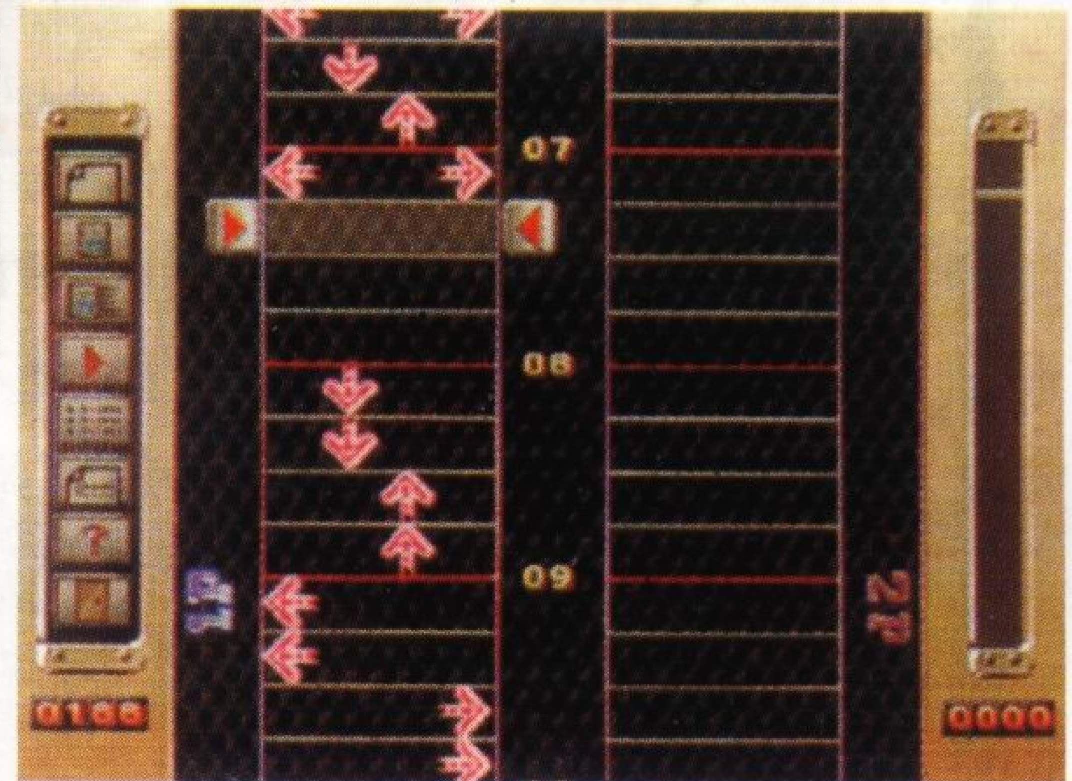
在“3RD MIX”中有一个非常有用的POCKET通信机能，利用它可以实现简单的数据交换。先到里面的EDIT模式制作出新的脚谱，然后在用EMAIL模式就可以把这个脚谱发给你想寄的人手里。另外在E-MAIL模式中还可写信给别人。



使用EDIT功能编写自己的脚谱

►在这个界面中可以利用它来完成一些曲子的脚谱制作。

◄旁边是选择曲目和脚谱的画面，利用这个画面可以选择自己想要的曲目并且挑战一下自己构成的脚谱。



利用MAIL可以编写文章及发送数据



◄选择MAIL后选项后，可以通过这个功能进行写信及收信。

MAIL
おくる
うけとる
やめる

利用POCKET通信机能交换数据！



选择MAIL这一项可以在这里进行曲目的编写及文章的制作，之后把作成的文章和数据文件发送出去。通过这个功能就可以很方便的与自己的朋友进行沟通，并且交换数据与情报。



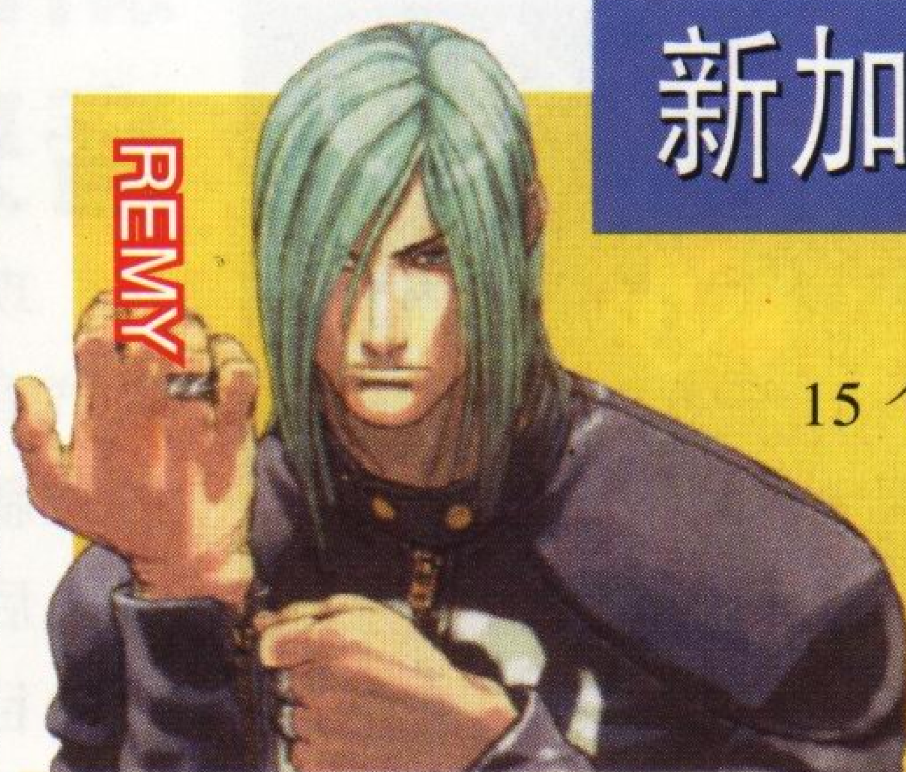
3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

街头霸王 3

机种:DC	厂商:CAPCOM	类型:ACT
媒体:GD－ROM	发售日:6 月 29 日	

新加入的 5 位角色

本作的人物除了前作出场的15 个角色以外还增加了全新的4位角色，下面我们来介绍一下出场的这些人物。



REMY

为了复仇心情暗淡冷漠的青年，他是以飞行道具和对空技为主的角色。



春丽

COPCOM 世界中有名的格斗家，本作中加入了她的新必杀技“天星乱华”。



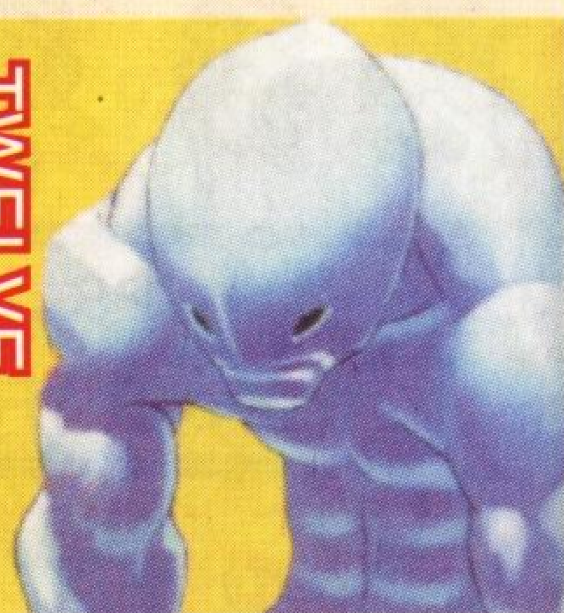
Q

不知是机器还是人类，使用突进型的必杀技。



诚

名门道场“龙胆馆”的少女，在对战中使用突进、手刀来进行攻击。



TWELVE

身体变型的战士是一种杀戳的兵器。

利用实时通信对战机能对战的第 3 弹!!

这个系列的最新作“3RD STRTKE”加入了 5 个全新的角色，一共可以选择 19 个不同的角色进行对战，而且还可以通过电话线实现网络对战。

但是现在网络对战还只限于日本本土及其它欧洲国家。

续“MARVEL VS. CAPCOM2”、“POWSTON2”后又一款通信对战游戏

这个作品是 CAPCOM 的第三个通信对战的格斗游戏，但现在还没有发布关于通信对战的系统，连接方法，通信画面等详细资料。这个系统是否能象以前的作品一样，可以让玩者按照自己的级别，选择特别的人进行对战与聊天。







◄▼战斗画面精彩华丽，充分体现战斗的乐趣。



►KEN 受到攻击感觉像很疼的样子。

本系列的最高作品兴奋与动感让人期待!!

全新的对战系统使得战斗更加爽快!

战斗精美，采用了"GREAT JAZZY"系统。本作中不但要获胜，而且会根据在战斗中击倒对手，剩余时间、体力和战斗方法来计算评出玩家的级别。

要想获得在"JAZZY"上的高度评价，必须对本作品的战斗系统充分理解。尤其要注意能够决定战局的两个因素：击溃对手防御的"防御槽"和完全防御攻击的"BLOCKING"。

充分练习后，展示自己的实力吧!

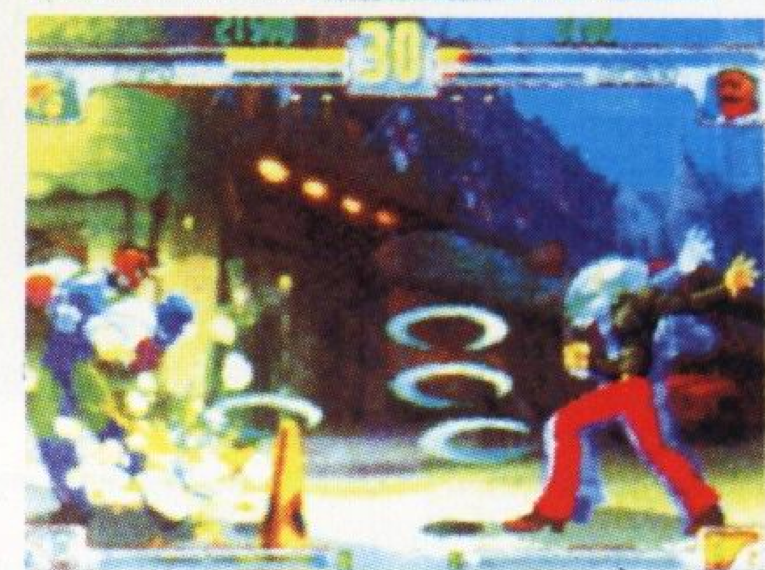


发动超必杀技



▲发动超必杀技会消费气力槽中的气力，但是这一击很有可能就是胜利的关键。





▼在对手攻击你的时候可以使用BLOCKING这样机能来抵消对手的攻击。





EX必杀技

跳跃攻击



▲使用小跳跃可以攻击到的敌人的后脑，让对手防不胜防。

BLOCKING

恢谐的挑逗动作



◀在战斗中每个角色都可以使用特有的挑逗动作，使用它会起到很微妙的作用。

RYU

有名的格斗家，本作中新追加了名叫"电刃波动拳"的必杀技。

YEN

ASEN的老师，肯的师兄弟，拥有很强力的对空攻击能力。

伊吹

高校的毕业生，战斗时以日本古武术组合的姿态出现。

ALEX



3代中的主人公，他的必杀技非常强力并且擅于运用率投技。

YANG

他有一种可以3回输入的必杀技，是一个很棘手的人。

DUOLEY

英国的超级拳师，拥有强有力的重拳，一拳能将对手击飞。

毫鬼

在本作中追加了新必杀技灭杀豪螺旋。

YUN

他使用"铁山靠"、"绝招八法"等招术进行战斗，是属于近战类型的角色。

HUGO

拥有非常强大怪力的人，本作中加入了新的必杀技。

ORO



拥有怪力的人，他的行动度比普通人都要快，战斗时经常出现在敌人身后。

ASEAN

曾经是运动员的万能少年，他的理想就是战胜自己的老师肯。

ELENA

加入了新的必杀技，她能够牵制住接近的对手。

NECRO

拥有象超人一样柔软的身体，他和TWELVE有什么关系。

URIEN

总BOSS是帝王学的斗士，有很大的野心。



Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

实况J联盟2000

机种:PS	厂商:KONAMI	类型:SPT
媒体:CD－ROM	发售日:6月22日	

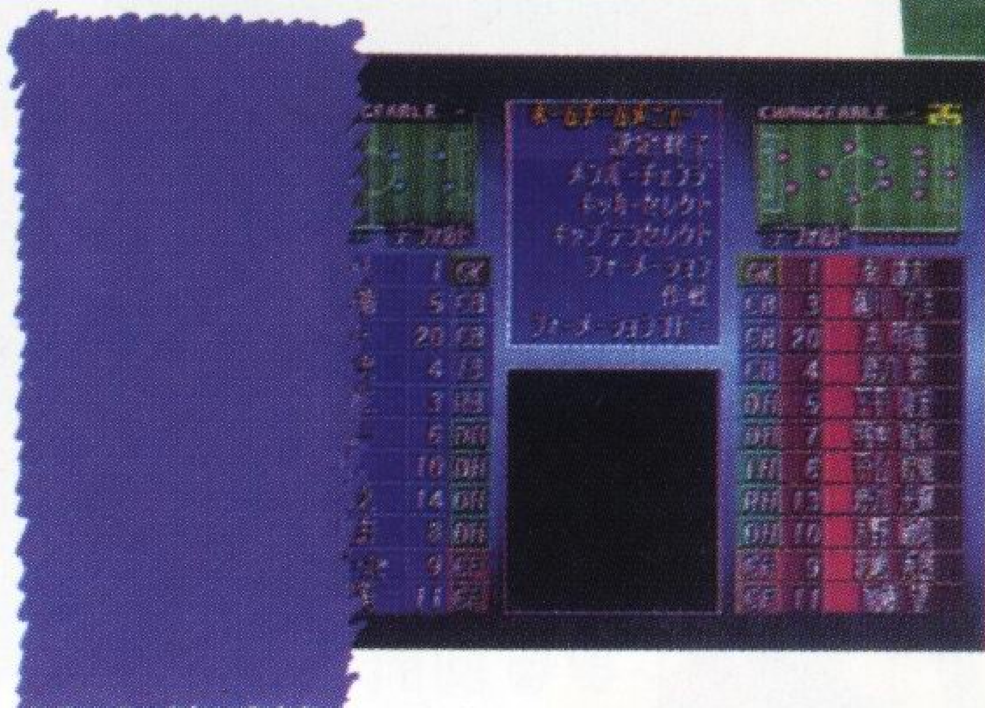


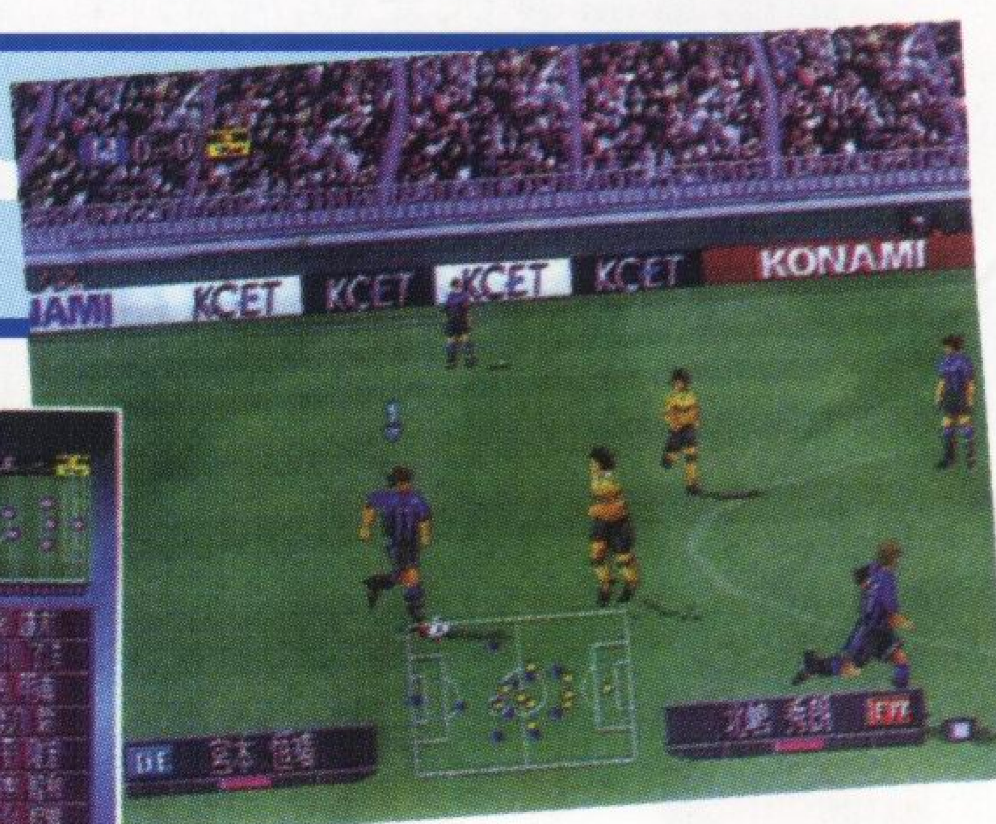
这次的热点是J联盟的比赛!

技术上、战术上及动作上都非常完美的足球游戏"实况足球"再次登场了!

它比去年发售时受到非常欢迎的"实况足球4"更加的精细，在选手的各种动作上及电脑的AI程度都做了相应的改良和调整，使得在比赛时更加具有刺激感，更加真实。

但非常遗憾，这次只是跟日本有关的J联赛，希望KONAMI能够尽快推出这一版本的世界版，到时又可以再掀"实况足球"的狂潮!





▲这里是最新的视角，大家的感觉是否象是在看电视转播。

新技术应用使得动作更加人性化

熟悉以前几部作品的朋友一定都对游戏中足球运动员的动作有些不满，必竟以当时的技术，想要把虚拟的运动员的动作做得和真人一样，的确是很困难的。告诉大家一个好消息，本次运用了新的技术，使用动作员的动作更加顺畅。



这次存在负伤退场!

◀由禁弧区向边线带球，途中变化非常多，但游戏中就要受一定限制。



▲▶如果因为被对手的恶意犯规而命中，抱歉!本次将会被抬下场。



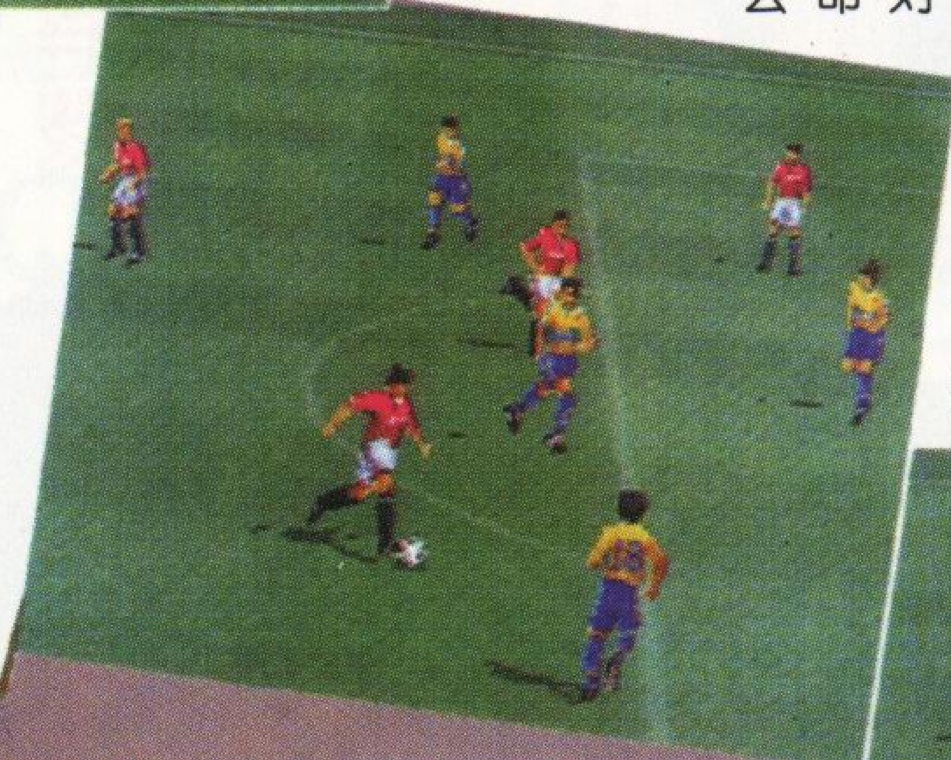
▼射门的动作非常自然，从自然摆起的双手能够感觉到。

简直可以乱真的卸球动作!



◀▲通过这三幅图可以看出，运动员面对各种高度的传球，都能用极自然的动作把足球卸到脚下。

▶在过去只能通过手柄的极熟练操作才能完成的横向带球后急停射门，本次可以轻易作到。



横向带球，急停!射门……





2000年开幕时最新PLAY资料

结合了"J1"的16支队伍和"J2"的11支队伍，使得本作的2000年度大战总共会有27支球队登场。而游戏的模式也比较丰富，其中有联赛形式、杯赛形式和一场比赛形式。这次新模式的增加的确是吸收了前作"实况足球4"的联赛模式的优点，让我们在游戏中创作自己的梦之队。



实况解说担当

本次启用新的实况人员，他的本职工作是唱片技师，有时做大型比赛的实况担当。而解说由屿幸三氏担当，他是日本15岁以下代表队的教练。



◀本作的优秀之处也在于有丰富的实况解说。



J1、J2的全部27个俱乐部参赛

玩者可以玩J1和J2的两种联赛，当然如果不在J2中获得联赛冠军的话，就不可以参加J1的联赛。当然在去年在J2联赛中不得志的球队，利用杯赛的机会也有可能击败在J1中属于中上游的队伍。



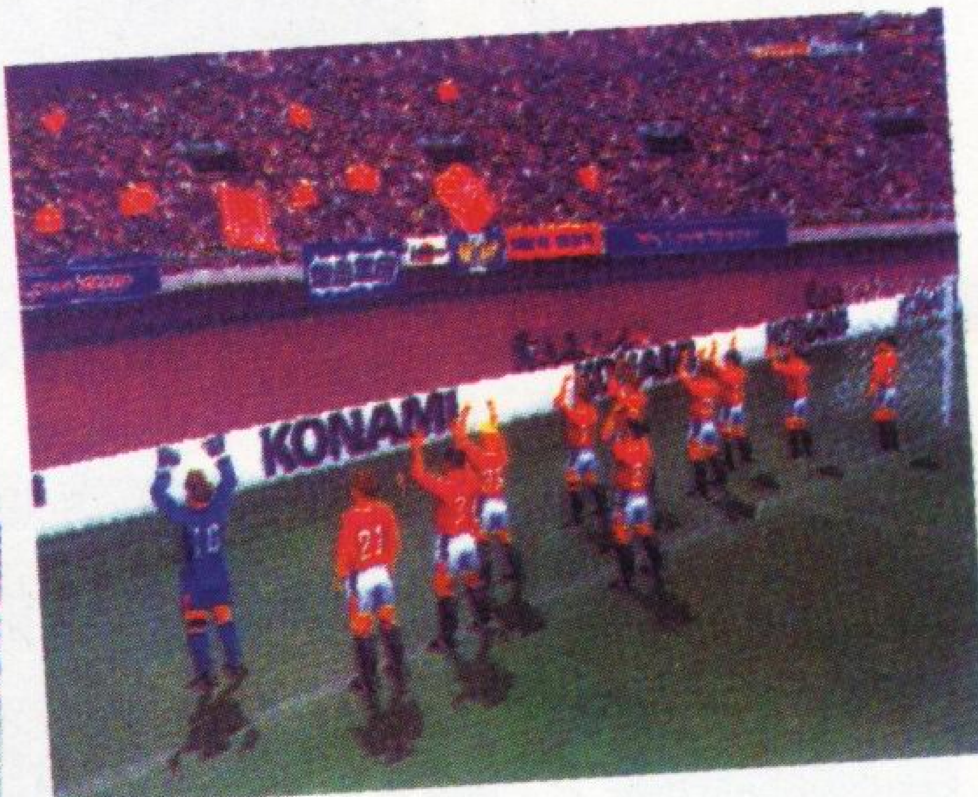


◀▲还记得去年在横滨国际竞技场的那场生死大战吗？



啦啦队声援场面真实

啦啦队的声援场面每个俱乐部都不同，完全按真实特色编排，气氛热烈。一边听加油声一边比赛很有趣。





◀▲真正了解J联赛的朋友一定对他们的啦啦队非常感兴趣，尤其是鹿岛鹿角的啦啦队很有特色。

对应令人注目的转会选手



各选手的能力和各球队情况是根据2000年开幕时的数据决定的。所以转会队员和新加入的外援选手也有收录。另外可以在赛季过程中转会和编辑选手，这一设定很有趣。

▶可以在这里看到过去知名的球员。





J1俱乐部的16个体育馆全部登场

不仅选择了16个J1俱乐部的体育馆，而且国家队参加国际比赛用的国立竞技场也选录其中。



日立柏足球场

◀从TR柏车站下车，旁边就是这个运动基地了。



▲将合作为2002年世界杯的比赛场地。

横滨国际总合竞技场



◀图为同在川崎市的两支球队上演德比战的情况。

等等力陆上竞技场

▼在观众席中的空地是攀登圣火台用的台阶。

磐田朱比洛体育场

▶主队比赛时，支持者总是爆满。



▶位于神宫外苑。画面上可以看到球场外大厦和神宫球场的巨大网壁。

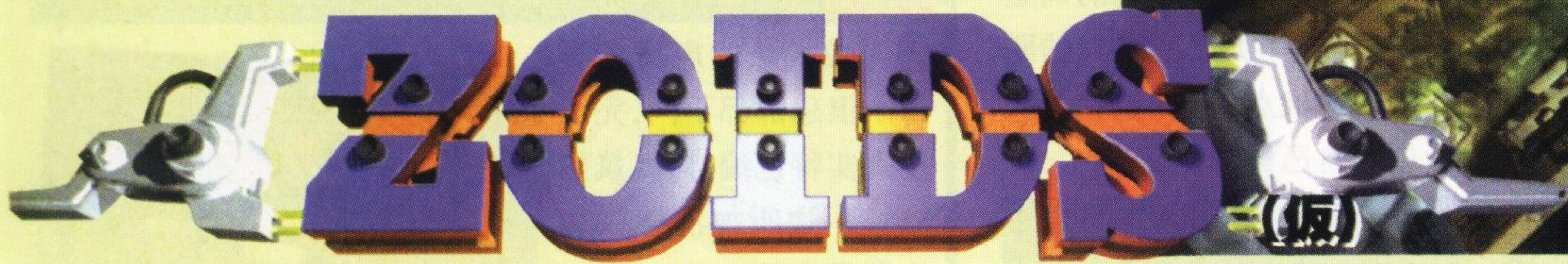
国立竞技场



名古屋市瑞穗陆上竞技场



完全游戏化的“ZOIDS”！



大人气的玩具 ZOIDS 终于被游戏化了，共和国军与帝国军互相抗衡，为夺取惑星霸权的本格派 SLG，它们之间的主要兵种就是 ZOIDS！

机种：PS　厂商：TOMY　类型：SLG
媒体：CD－ROM　发售日：10 月预定

在 PS 上展开的共和国军与帝国军之间战间

以惑星索依特为舞台，两大势力发生了冲突

ZOIDS 是 TOMY 发售中的同名玩具的名字。在 10 年前这些玩具就以经制作出来了，它们多数是以恐龙及各种动物为原形制作出来的，并且在它们的内部安装了马达等零件，使得它们的人气度大增，是当时男孩子梦寐以求的玩具。在 20 岁左右的人大多数都拥有这种玩具（ZIODS），现在这股旋风再次席卷回来了。

现在 ZOIDS 将决定在 PS 上发表，其主要描写了以“惑星索依特”为舞台展开的两大势海力特共和国与则奈巴兹帝国之间为了争奇惑星权力的本格 SLG。值得一提的是本作中最大的要素就是“部队”这个概念，在战斗中，每个部队都有部队长，而部队中的各单位都是以部队长为中心行动的。所以这些部队的行动就显得此较重要了。

令人注目的 ZOIDS 战斗场面！





战斗场面以 3D 形式表现

◀▲部队移动时通常是在 MAP 画面上行动但是两方部队交战就会切换到 3D 的战斗场面，画面非常具有迫力感。

OPEN 与 END 动画设计由盖依特丝担当

在游戏中分为两个方面一是共和国军另一个是帝国军。玩家分别可选择其中一方面进行游戏，并且选择那一方都会有不同的开头与结尾动画，这些高质量的动画是由盖依拉兹担当。

▼在雪中躺着的大型 ZOIDS 之残骸。





◀▲共和国军派遣大量的 ZOIDS 准备奇袭帝国军。



▶巨大的 ZOIDS，要想取胜它，真的不是很容易，还得花点心思。

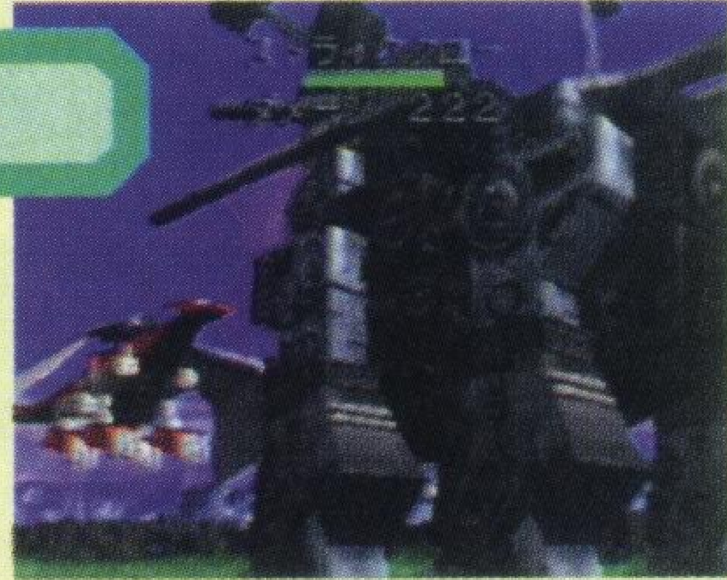
游戏中登场的 ZOIDS 介绍

食肉恐龙



▶在 ZOIDS 中拥有压倒性的攻击性武器，两只手上装有强力机枪。

大型恐龙



▶有宠大的躯体，装备有远距离射击炮，经常被使用于后方的支援。

雄　牛



◀样子象牛，头上有两支角进行直接攻击，后背装有火箭进行远距离攻击。

迅猛龙



◀小型的恐龙，行动率比较高，背后装有机关炮，是小型的 ZOIDS。

飞翔龙



▶是比较大型的飞翔 ZOIDS，是帝国开发军开发的，从空中下降用翅膀攻击敌人。

喷火龙



▶由共和国军制造的飞行喷火 ZOIDS，装有强烈的火焰放射器在空中攻击敌人。

四位新角色登场了！

以幕末为舞台，充满异色的续编，闪亮登场了！

游戏的舞台是江户时代末期。在混沌的世界中显现了"鬼道众"讨伐幕府的战争……故事是以传奇学园物开始的，是"东京魔人学园"系列中非常期待的作品，而游戏的人物则是"剑风贴"里人物的先祖。

在战斗方面仍然采用"式神"的方式，本作共为3枚组CD－ROM，其中第1张是"德川编"第二张是"鬼道众编"，在这个作品中会有很多新要素增加，是此系列的FANS一定要注意了。



◀在这个画面可以进行SAVE"LOVD"。

蓬莱寺　京悟

让人一看以为是一位很风流的流浪剑士，其实他是一个凄腕的剑士。性情忠厚，所有同伴对他都有好感。

樱井 小铃

她聪明活泼是樱井道场的长女。善长使用弓箭，她的性格比较古怪，爱责怪自己，她与蓝相知。





▲与对方谈话时要注意『感情入力系统』。

冒险模式

处在混沌当中的江户，会有很多各具魅力的角色。玩者要与这些角色人物会面，才能使故事进行下去。

游戏中有8个感情的选择项，当玩者在进行会话时会加入"感情入力系统"，选择不同可能就会出现分岐，这也是本系列的要素。

模拟模式

它与"剑风贴"相同行动都是以主轴为中心，然后进行战斗的。在"外忍法"中如发生了特定的条件就会有特别的事件发生。在道具方面采用了装备"式神"的新要素。"式神"与道具的合成能够在战斗中使用出神秘的特殊能力。





▲美里使用的技是"座天使之白"，画面极其华丽壮观非常引人注目。

系列的最新作是以江户的街为舞台！

醍醐 雄度

他是江户出生的一个憎人。数年前他与币空和尚相遇，他在京之高野山修业的时候得知江户的异变并来到这里。

美里 蓝

具有九角家的血脉，被视为龙脉，她是持有"菩萨眼"的主人，是町医者的独生女，性情温和，是一位美女。

東京魔人學園外法帖

在1998年，当时非常流行的话题就是"东京魔人学园——剑风帖"，现在期盼已久的续作终于登场了！这回游戏的舞台是以幕末的江户街道为主，并且加入了新的系统与全新的故事内容，是一款令人注目的作品！

机种：PS	厂商：ASMIK	类型：SLG
媒体：CD－ROM×3	发售日：2000年秋	



铃之物语

机种：PS	厂商：CAPCOM	类型：RPG
媒体：CD－ROM		发售日：6月1日

以前世界的战斗是卡片的战斗

“铃之物语”是一款使用被称为“札”的卡片，进行战斗的RPG游戏。在人间有7个铃分散在各处，神之子为了搜寻这7个铃而来到人间。

游戏的主要目的，就是借助你的手来找到这7个铃。在旅行的途中会有很多人利用卡片向你挑战，而且游戏在战斗时也是使用卡片来战斗的。游戏中卡片的战斗方式非常简单，还可以借助成为同伴的动物的力量来收集铃，并取得胜利。



◀要想用「札」来战胜对手，就必须收集能力较强的「札」。



桃太郎！



▶游戏中会出现选项，大家要注意！

普岛太郎！



用『札』来决定胜负！

主人公就是持有不思议力量的神之子



铃丸

◀居住在神之国的神之子，为了找寻7个铃而来到人世间。





能够知道人与动物的不同想法

铃丸能够与动物进行对话，并且可以知道人类在思考着什么！在村子里人们思考的内容都会在自己的头上出现一个特定的符号。这样，铃丸可以很清楚的知道对方在想什么，有利于自己的行动。

与饿着肚子的女孩对话，她在想什么呢？



与正在考虑“札”的男人对话，他会想什么呢？



正义之火正在燃烧！

枪之力量

ガンスパイク

GUNSPIKE

机种：DC　厂商：CAPCOM
类型：ACT　媒体：CD－ROM
发售日：未定

SUNSPIKE 是一款由彩京与 CAPCOM 合作开发的3D 动作射击游戏。在近未来的时代，有一群恐怖份子他们野心勃勃，利用混乱的形式进行叛乱。几位性格鲜明的角色，手持武器与这伙恐怖分子进行对抗。

下面先介绍一下这个游戏的世界观，再了解一下由 CAPCOM 高级绘画大师西村制作的主要角色。

STORY

西历 20××年，世界上恐怖分子到处进行恐怖破坏活动，使世界的经济极度恐慌，人们生活在混乱的世界中。这时一群正义的人们站了出来，担负起保护世界和平的任务。

希芭



滑板运动的世界冠军。

▶希芭踩着滑板用机光枪进行攻击。

华丽的战斗画面！



选择自己喜爱的角色！



▲▶本次公开的人物角色总共有 5 名，但是对他们的能力与攻击力并没有介绍。



▲BOSS 出场的时候充满了紧张感。

主要角色介绍



亚瑟



在魔界村中登场的勇士，是位勇猛果敢的骑士。

◀亚瑟身披抖蓬利用火炮攻击敌人。



敌人 BOSS 登场





◀手持利剑攻击敌人。

纳什



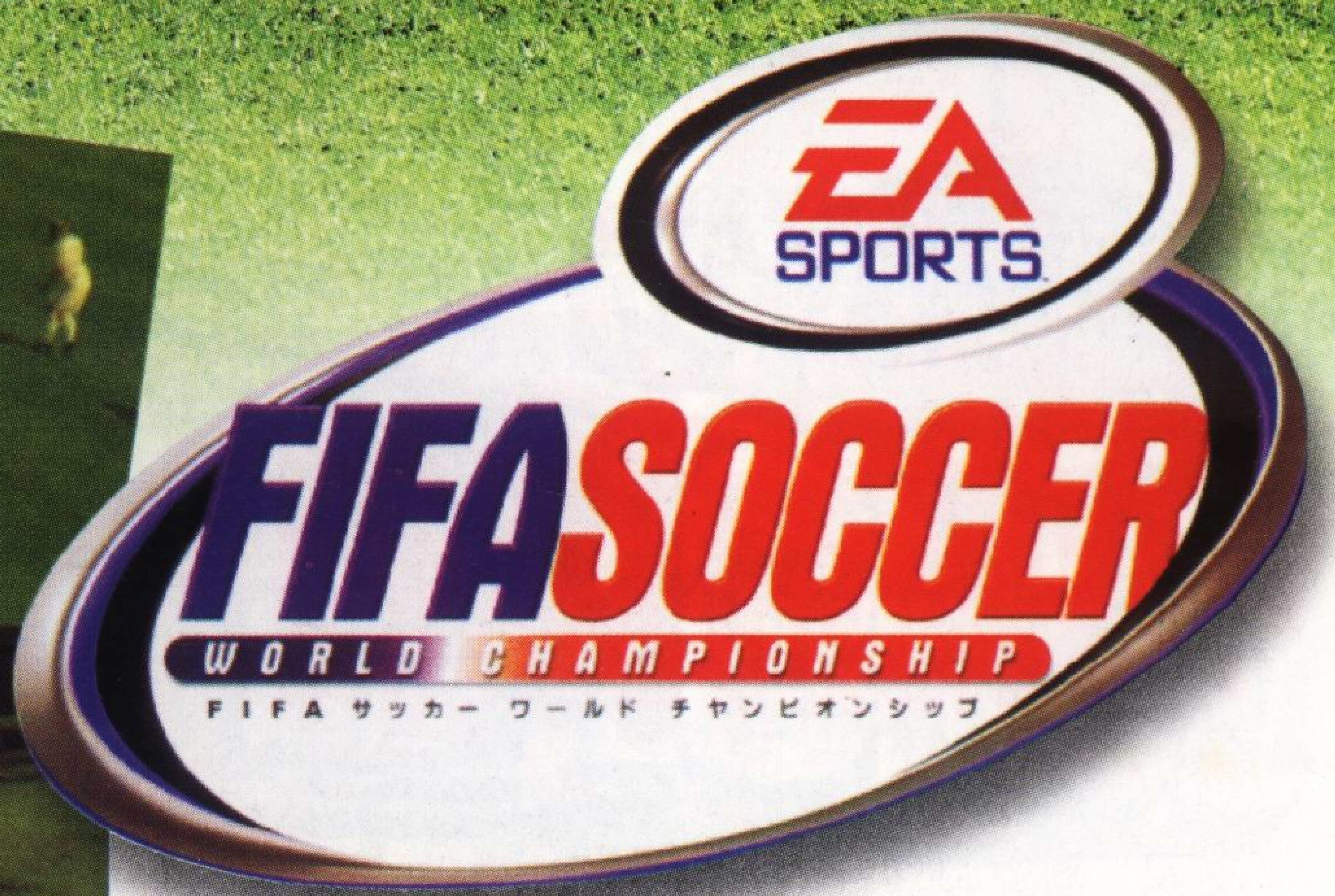
在“街头霸王 ZERO”中登场的空军中尉。

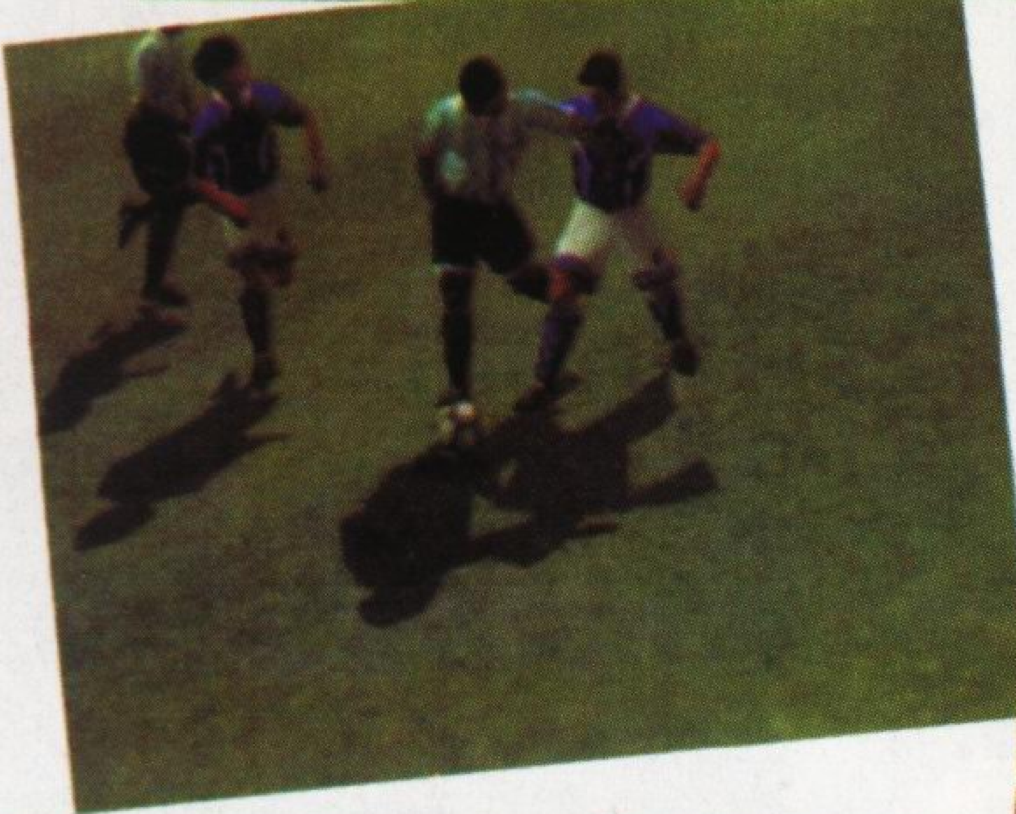
嘉美

“街头霸王”系列中登场的人物。

西莫诺

身上包着铁皮的外国剑士，女性。




FIFA 世界杯

机种:PS2　厂商:EA	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:5 月 25 日

PS2 的第一个足球游戏登场了!

PS2 的第一个足球游戏《FIFA 世界杯》登场了，它与以前系列一样，收录了欧洲各国家的联赛和世界杯。另外“FIFA 99”中的中田英寿在本作中也登场了，并且它被收录在意大利的罗马俱乐部中。

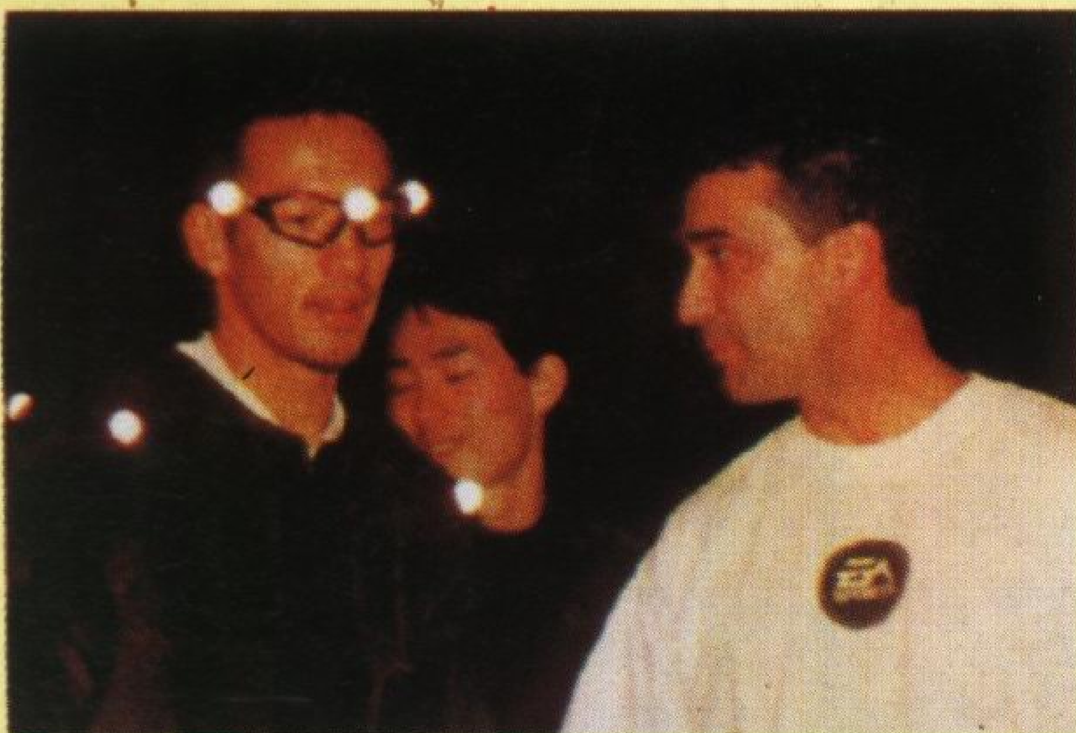
在本作中，选手的多边形数增加了有 20 倍之多，使得足尖、手臂和手指的运动画面更加圆滑。欢呼的观众，摇旗的呐喊声，完美的再现了赛场的景象。

游戏分为5种模式

本游戏为玩家设计了 5 种模式，分别有世界杯模式，国奥队模式，欧洲联赛模式，PK 模式以及与 CPU 对战的练习模式。



◀这就是大家熟悉的世界杯赛的界面，有 32 个国家进行比赛。

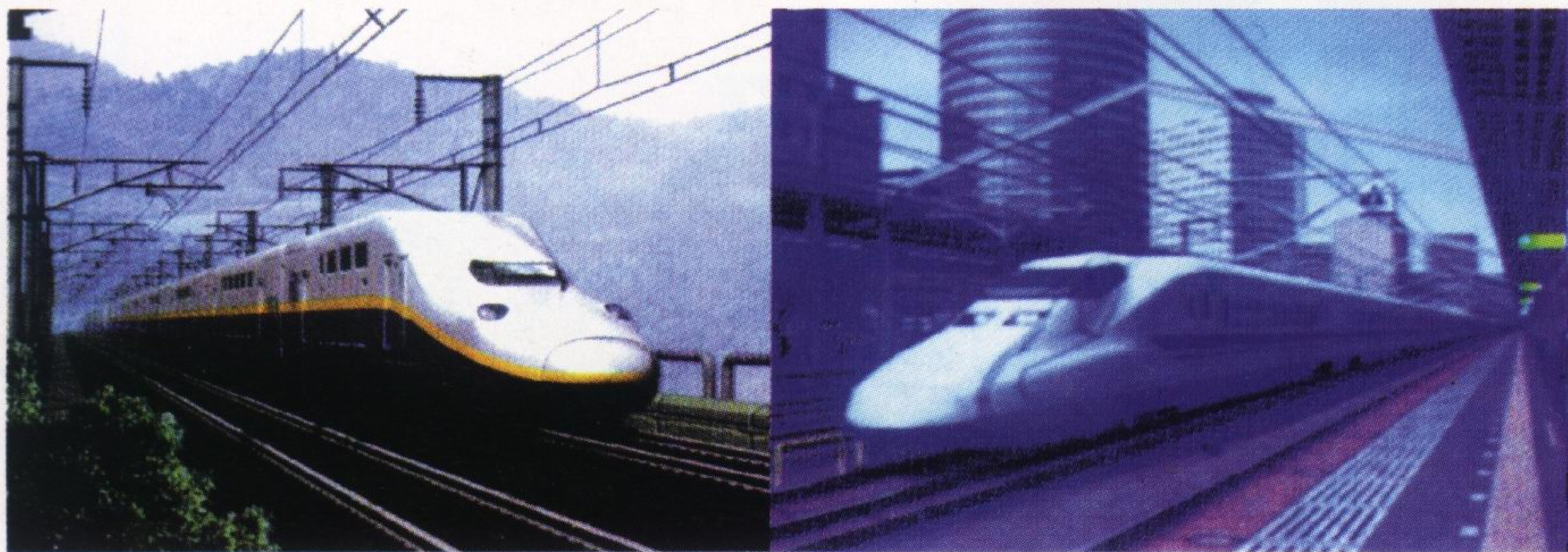


完美体现球员的动作

本作在制作球员的动作时，是由中田英寿选手全面协助制作的。在制作过程中中田英寿做出完美的足球动作，并被记录在电脑中，然后把这些动作加到每个球员的构架上，这样球员的动作将更加细腻与完美。





PS2 版的“电车 GO”登场!

97 年未，全新登场的家用机版游戏“电车 GO”至今以有两年半了，此次，这些高速的机车将在 PS2 上飞奔，借助 PS2 强大的处理能力，“电车 GO”将更加让人期待！那么这款游戏到底与“电车 GO”什么不同呢？下面让我们看一下有关的资料，从中可以预测本系列的发展倾向。

从“电车 GO2”以后，这个系列主要的运行方式被固定在“定通”上。“定通”就是指驾驶高速列车按照时间定时通过固定车站的游戏方式。在 PS2 版的“电车 GO”上也是以“定通”为主要目的。

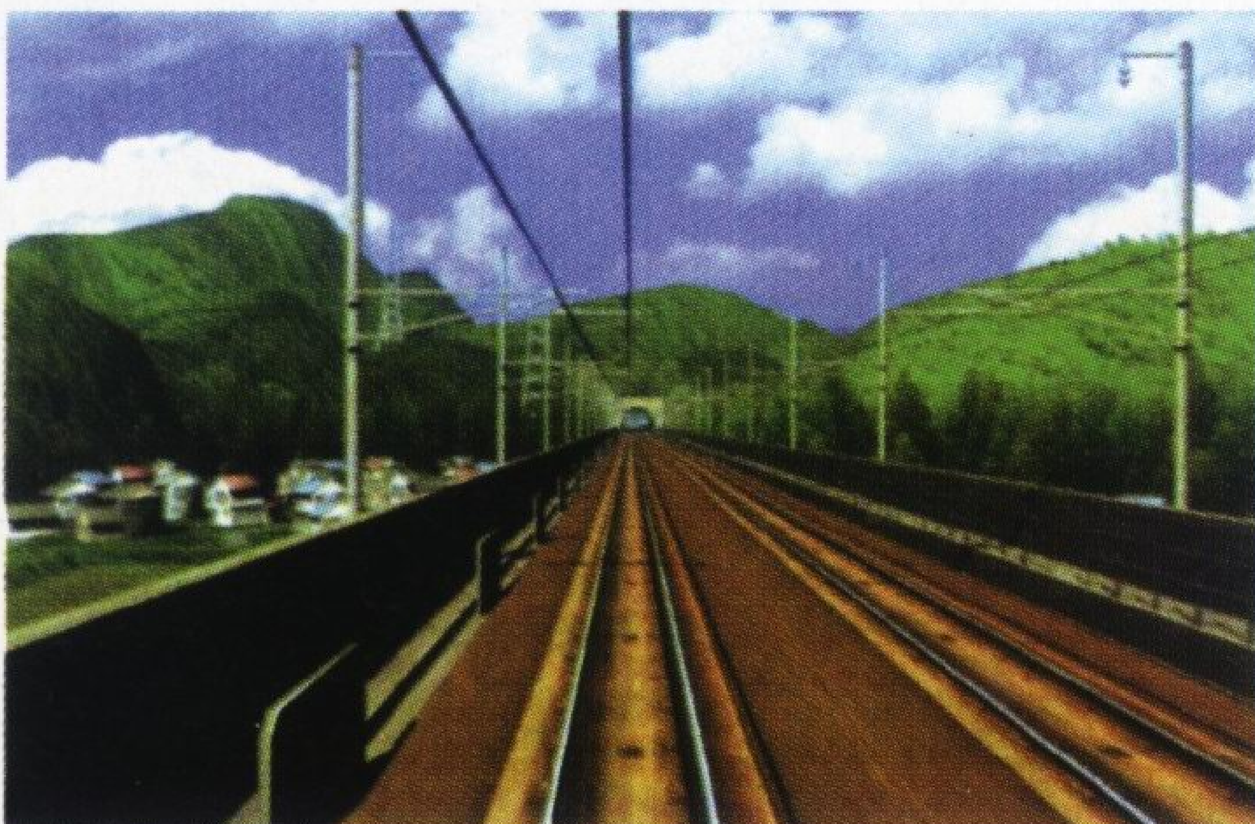
电车 GO!!

机种:PS2	厂商:TAITO	类型:SLG
媒体:未定	发售日:预定 2000 年冬	



华丽的画面

本系列的作品都是以驾驶员的主视角为主的。在驾驶室中，玩者可以看见外面的各种景色。在游戏中游戏的主控界面会发生少许的变化，其中各车辆的仪表并没有变化，控制画面没有变化，只是对发车时车内信号灯表示做了一些变化。所以，以前玩过电车 GO 的玩友，进行游戏时并不会感到很陌生。

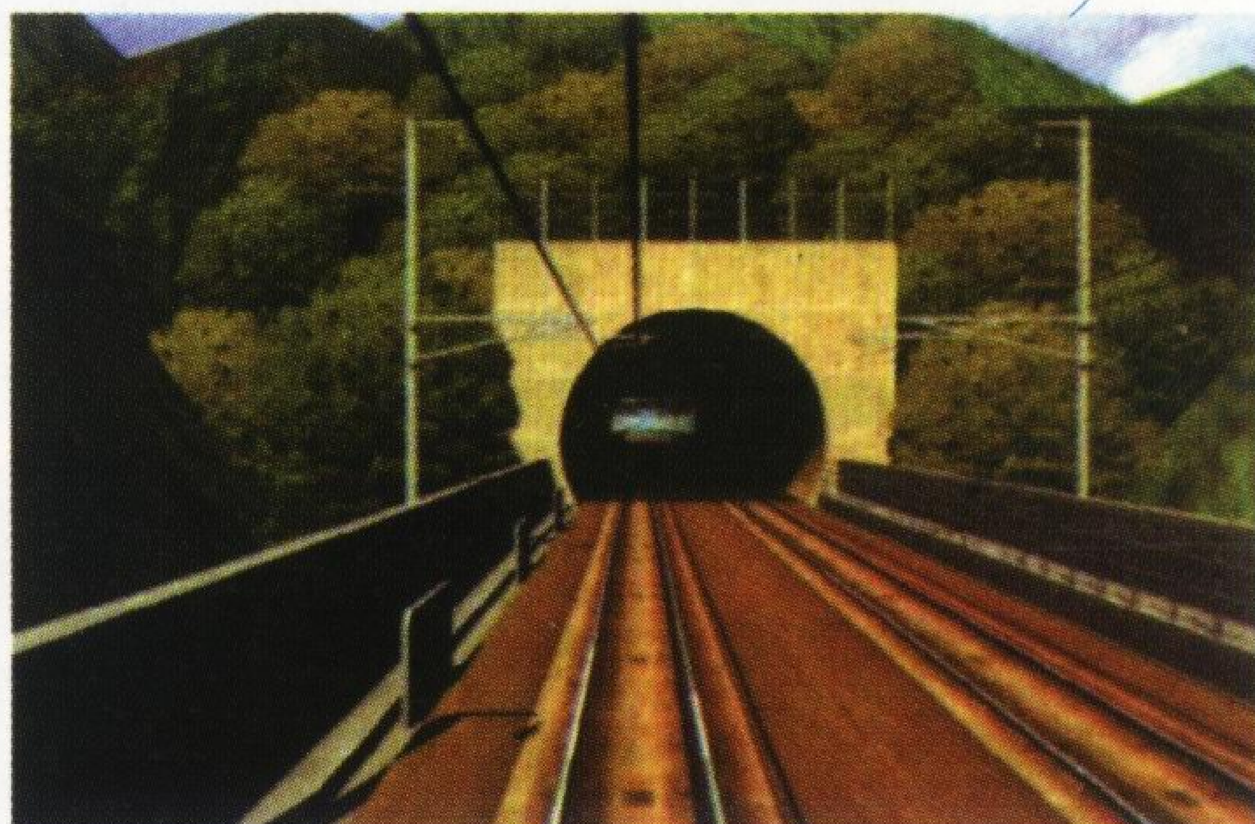


►此图为 PS2 版的开发画面写真，驾驶着时速 200 公里以上的机车观赏着旁边美丽的景色。



收录路线

本作中收录的路线应该是大家最想知道的，会加入北海道的路线吗？会采用名铁编中的路线吗？但是，现在还没有发表路线的情报。我们只能进行猜测，从这些开发中车辆的照片来看，可能会有一个以东京站为主向四方延伸的路线。另外还很有可能会出现有“品川站”的路线。



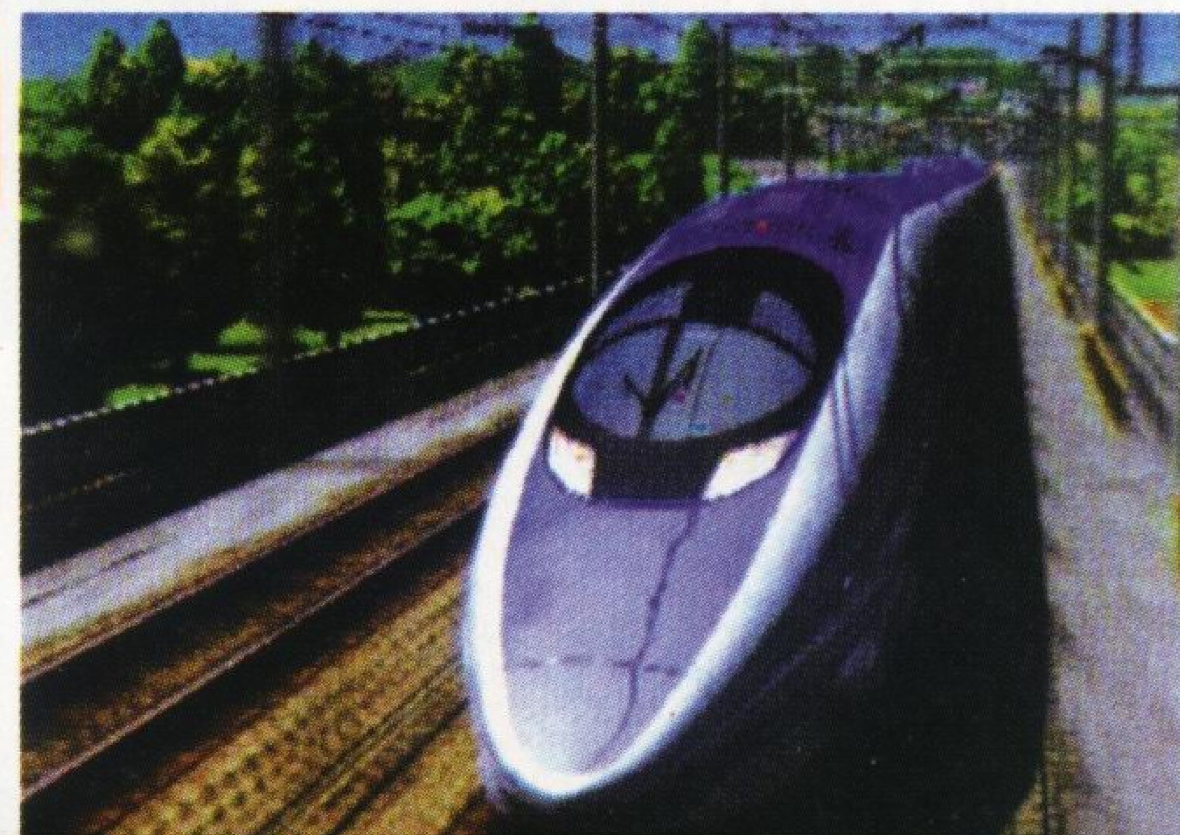
►这条路线是为 PS2 版开发的具体的线路名称还不知道，但是通过画面可以了解到 PS2 版的收录路线，将会很多。

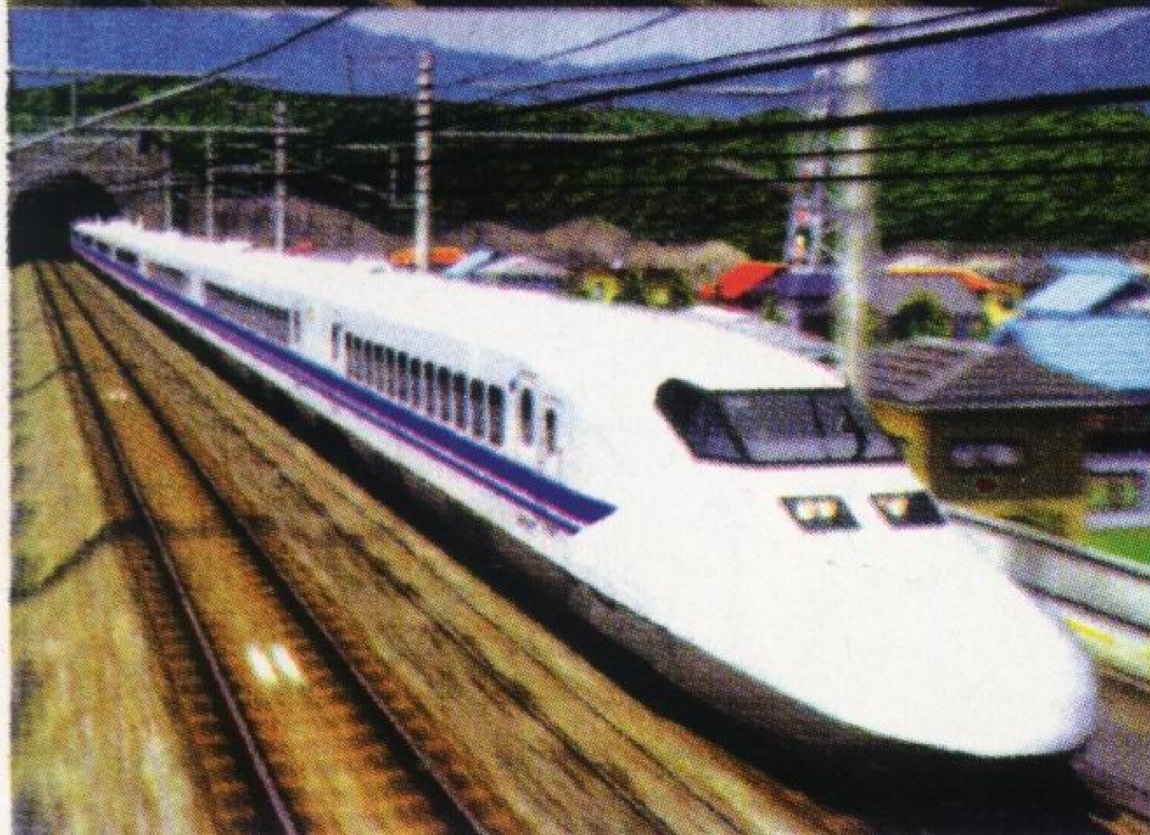


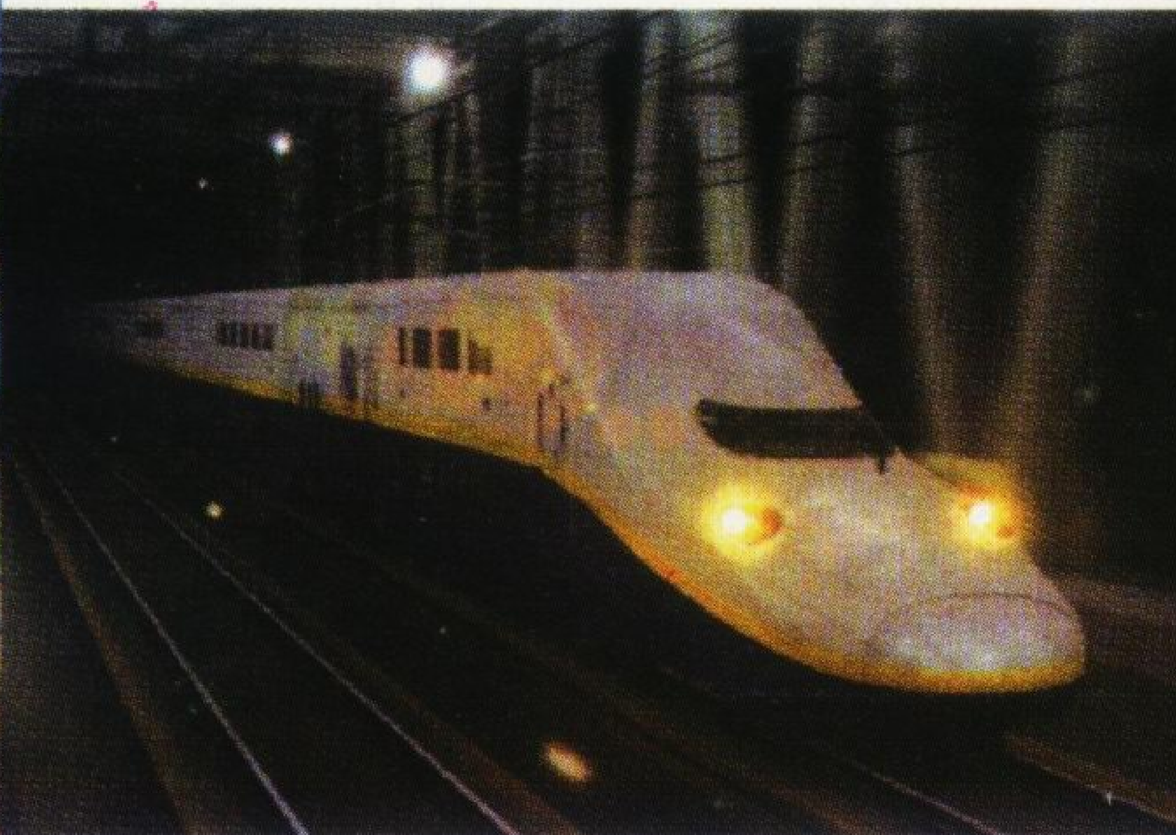
登场车辆

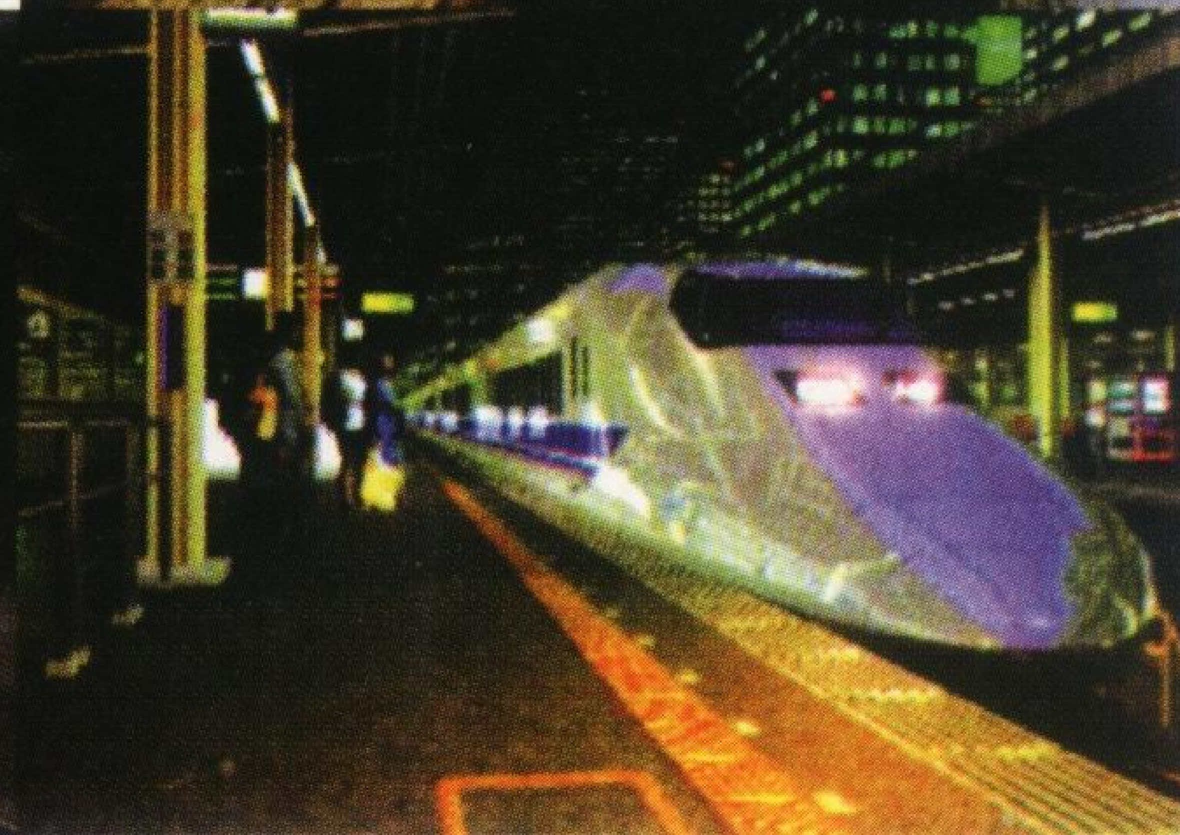
在电车 GO2 以后，里面出现的列车，大多都是超高速列车。并且在 PS2 版中会加入更多更真实的超高速列车，旁边这些车辆都会在 PS2 上出现，其中有正式运营中使用的车辆，也有正在开发中的车形。











合金弹头 X

METAL SLUG X



机种:PS　厂商:SNK　类型:ACT
媒体:CD－ROM　发售日:7月

攻击!跳跃!闪躲!充满各种动作魅力的大作!

街机中倍受好评的人气动作游戏

这部作品是成功了数年的大型街机动作游戏《METAC SLUG》系列的续作。它沿用了完全8方面操作与2键攻击键的设计，成为业界非常注目的作品。玩家操作的是为了把小国的和平夺回而与邪恶的军队进行战斗的士兵。游戏中，会出现各种各样的道具，及各种不同的战斗场景。

今回的PS版将完全再现2D横版动作游戏的乐趣，会使你爱不释手的。



▲游戏中会加入敌人元帅的写真，看到这个恶棍你能否阻止他的野望吗?

令人注目的4种类可乘机体



METAL SLUG



合金弹头系列中最主要的特征就是中途玩家可以乘作不同的机体进行战斗，在“X”中会有左图的“METAL SLUG”与其它三种类乘座物登场。

在4位角色中选择并且对应两人协力!





马尔格
前作出现过的人物，是正规军PF队的少佐。



塔玛
同样是前作出现过的角色，看似外国人，其实是日本人。



菲奥
新加入的女性士兵，戴着眼镜，在战斗时她带着护腕。



艾丽
与菲奥一起加入队伍，是特殊部队的队员，也是最年轻的。

继承了原作的要素

PS版的要素使本作价值倍增

今回的移值，PS版会加入很多街机版没有的原创要素。下面我们会介绍一下作战指导、游戏设定欣赏，选择这三种模式。这些都是移植版的要素，另外，还有可能会加入一个有全20面的其它任务模式，而每一个任务都是有完成条件的，玩过街机的玩家可以去尝试一下这个新的模式。

作战训练模式

这个模式主要是为了新玩家设定的，玩者进入此模式后，教官会给出任务并加以指导，完成任务后按照成绩就会有升级的变化。



游戏设定欣赏模式

在这个模式中玩家可以看到游戏在开发时的设定资料，画面等。并且还可欣赏在任务模式中各版的BGM音乐。



选择模式

在这里可以设置难易度，可选人物，控制设置，及很多游戏中变动的一些设置。每个人可以按自己的喜好去设置它。



科学时代 6 月刊
(总第 53 期)



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英
黄宗道 尹双增
黄进先 林维纲
本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所
/陈任雄 林接明
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 鲁克 冠文
策划总监 肖裕藩
执行主编 鲁克
执行副主编 冠文
本期责编 陈宇
版面设计 张华
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78－117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 6 月 1 日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010－62924382
广告发行部 0351－7066387
定价 7.90 元

科学时代(月刊)
电子游戏与电脑游戏

EVENT SCE、任天堂相互挑战各有说词

最近 Asahi. com 刊登了 PS2 所造成的相关影响的报告。而文章中 S. C. E. I 的久多良木健社长与任天堂的山内溥社长针锋相对的谈话。远远比文章的本身有趣的多。

S. C. E. I 的久多良木健社长谈到：今后将会以使用宽频线路的服务为中心来发展，像 GAMEBOY 那种次世代携带型游戏市场将被吃掉，所以今后并不打算推出携带型游戏机，并且认为 PS2 不是以游乐器产品在卖。而任天堂的山内溥社长也不甘示弱，回话说：今后将会以 GAMEBOY 的携带性与游戏融合为中心来进行发展。

从这些谈话上可以看出，S. C. E 和任天堂两家可以说是互不相让。但是这些话读起来还真是让人兴奋，因为从这些话里可以感受到今后游戏界的战争，将是十分激烈的。

EVENT 2005 年 PS3 可能登场!?

2005 年发售 PS3 这是不是真的?SCE 的久多良木社长说："对应主要国家多波段的通信网的准备程度推进到了 2005 年,那时,追求新的可能性的 PS3 也许能够登场。"

这段话是久多良木社长于 4 月 8 日接受读卖新闻的采访时所说的。在说了"今后通信基础的进步是必要的。"这句开场白之后,他便说出了以上这番话。虽然只是几句话,但却是令游戏迷们注目的，这种构想何时能够具体化? 我们来听听 SCE 的言论。

"我们并没有认为 PS2 方面的有关电脑娱乐的课题终结了。所以，我想以上的这番话是做为将来的一个构想而说出来的。"

现在这几番话说出以后，已经有很多关于 PS3 的传言,那么 PS3 到底会出现吗?我们还不知道,但我们会继续报导与 PS3 有关的事情。

EVENT 为培养未来的创作人材 KCE SCHOOL 学校开学



4 月份，KCE SCHOOL 举行涉谷校的开校式和入学式，涉谷校开校之后，就成为了继神户校，六本本校，梅田校之后的 KCE SCHOOL 的第四间分校。而且,在开校当天,就有 541 名志愿成为游戏创作者的新生入学。在开校式和开学式上，KONAMI 副会长上月景彦 KCE 社长北上一三氏以及小岛秀夫出席并讲话。北上先生在致辞中说到:"现在,新的 HARD 已经开始发卖,为此,培养新一代软件创作者就成为了我们的目标。我们对于更多的朋友加入到游戏创作队伍中来,感到无比高兴。"



EVENT PS2 在 DIGITAL IMPACT 展上登场!

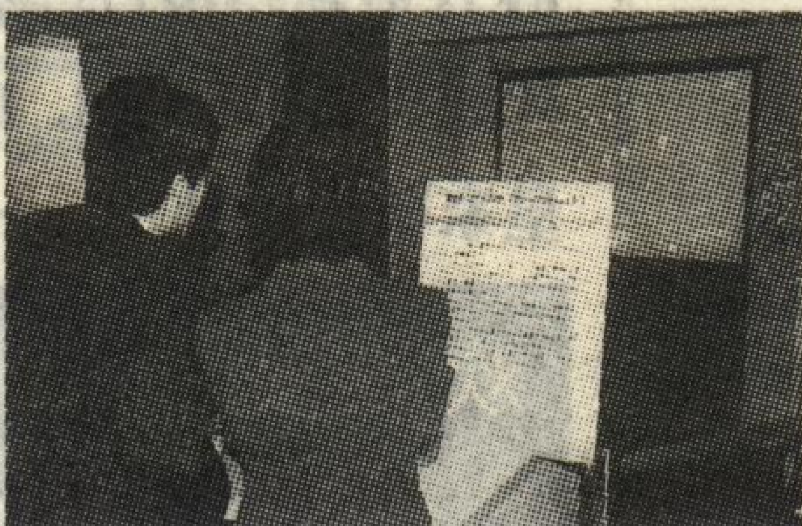
4 月在东京都内开办的"DIGITAL IMPACT 展"上，PS2 和 DC 双双出展。

这个 DIGITAL IMPACT 展是机械产业记念事业集团开办的，它能够让你体验到高度的数码技术。此次展览本着让逐年进步的数码技术更加贴近人们生活的目的，化分了家电，福利和娱乐等 12 个领域，展示了众多运用数码技术的出色制品。

PS2 和 DC 做为最新的游戏机在娱乐专柜上展出。SCE 正在发售的 PS2 用的"FANTA VISION"和"I. Q REMIX"等软件也可以玩了。

而且，DC 在此次展示会上也被同电脑放在一起做为网络机器展示，在那里，使用 DREAM PASSPORT 和 WEB TV 都已成为可能。来到展示会的人们数不胜数，大家纷纷进行亲自体验。

这次 PS2 和 DC 被评价为使用了高度数码技术的产品，不仅仅是同业界，在相当广泛的领域里，PS2 和 DC 也能得到认证，这就是证据。







SQUARE参加E3大展的游戏名单

据报导,全世界最大的游戏展会——“E3大展”已经开始了,日本著名的游戏厂商SQUARE在大展上展示了该公司的几款大作,名单如下:

①《FINAL FANTASY Ⅸ(最终幻想9)》
②《THE BOUNCER》
③《Type-S》
④《VAGRANT STORY(流浪汉物语)》
⑤《圣剑传说 THE LEGEND OF MANA》
⑥《DEWPRISM(露水棱镜)》
⑦《CHRONO CROSS(时空之轮2)》
⑧《P.EⅡ(寄生前夜2)》

经确定,这次大展上没有展出《剧空间棒球》以及《最终幻想X》,真让人感到遗憾!



PS去年产量达2000万台

尽管现在PS在全世界的销售势头已经不象一两年前那么火爆了,但是PS仍是游戏界里最成功的主机之一,7000万台的主机销量也真的是实属罕见。从S.C.E昨天发表的关于PS上个会计年度的主机产量就可以看出来PS仍然很受欢迎。

S.C.E表示从1999年4月1日到2000年3月31日之间,PS的产量高达2064万台,其中有214万台属于日本地区。在累计主机生产方面,日本为1740万台,日本以外的地区为7292万台。

而在软件方面,上个会计年度PS全世界软件产量达2亿套,累计数目达6.3亿套。



WARP将有DVD载体的游戏出台

近日WARP的社长饭野贤治表示将要推出一款以DVD为载体的游戏软件,同时还表示他们对PS/PS2的态度仍然没有改变,也就是说不会在PS/PS2上推出游戏,WARP将在以后作出详细的说明。

先前有消息指出这款游戏是为PC或X-BOX开发的。



E3大展有2400余款游戏亮相

据报导5月11-13日在拉斯维加斯举行的E3(Electronic Entertainment Expo 2000)大展中有14种类型共2400款的游戏登台亮相,它们分布在拉斯维加斯会展中心的550,000公尺的展位上并把展位抢占一空,真是胜况空前。另外有1,250个以前从未发表过的产品在展会首日亮相展出。



SONY的年度总结算报告

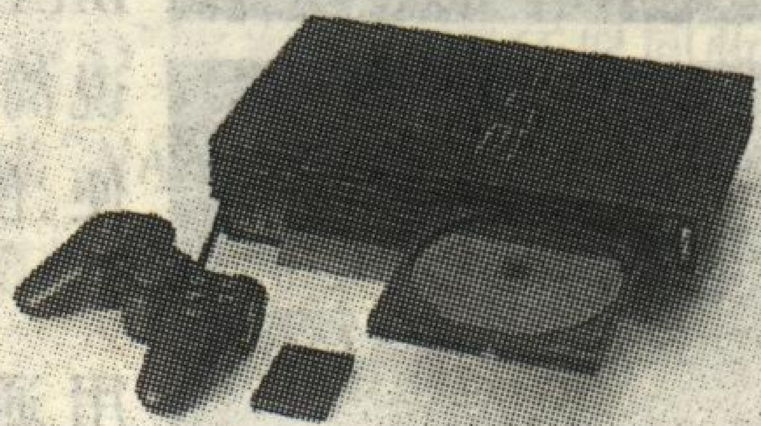
近日,SONY公布了年度的总结算报告,由于日币的升值和PS2的开发费用,使SONY集团的年利润比去年下降了32%。同时SONY集团还表示由于PS2发售后给原有繁荣的PS软硬件市场造成了不小的冲击,这使SONY从硬件方面得到的利润比去年同期减少了44%。希望PS2的软件销售走向正轨后SONY可以减轻利润的不足。整体来说结果并不理想。原因何在?恐怕主要是因为日圆的升值以及PS2方面的巨大花费。具体情况请看下面的表格:

游戏部方面	项目	总金额	与去年同期相比
	营业额	6547亿日圆	减少16.5%
	税前利益	774亿日圆	减少43.3%

集团整体	项目	总金额	与去年同期相比
	营业额	6兆6867亿日圆	减少2%
	税前利益	2406亿日圆	减少31%
	纯利益	1218亿日圆	减少32%



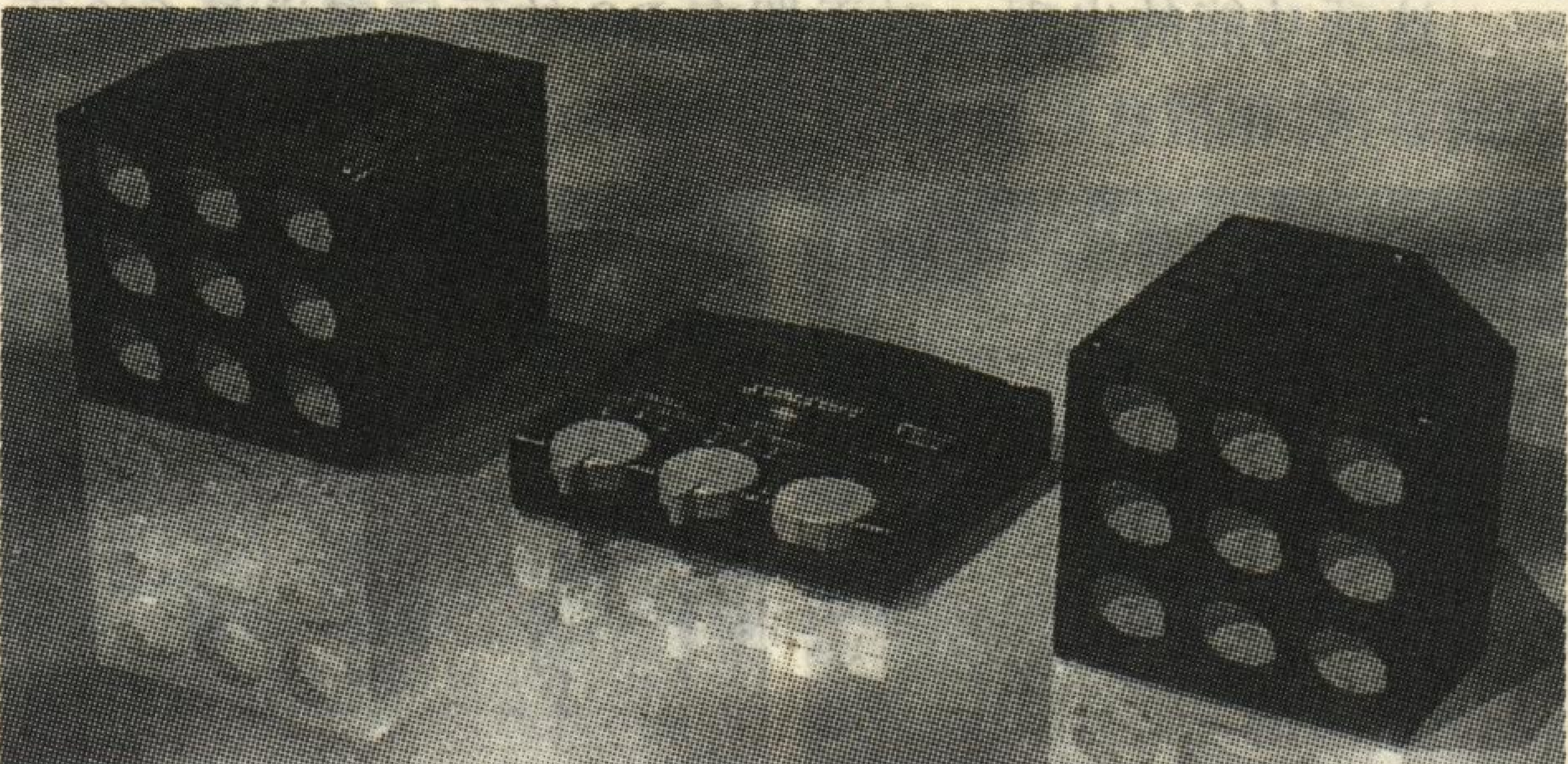
PS2的新兵器登场!



SUN电子在PS2上能够利用的立体音响系统“SOUNDCIRCLE”发表了。

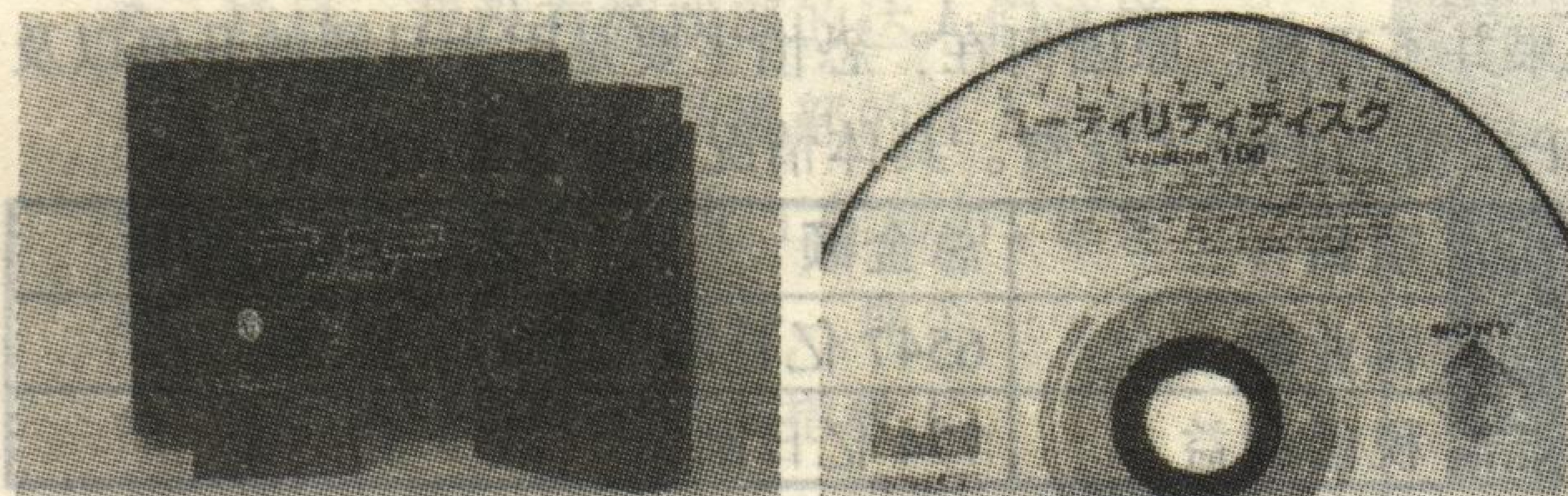
它由专用解码器和两个小型立体声场声器构成。在使用与这种系统对应的PS2用的软件游戏时,游戏者在自己的身后设置2个基本的场声器。于是,就可以享受到电视本身的3个场声器和自己身后的2个场声器发出的立体音响。“配合图像的运动可以将之前后左右任意移动位置,效果声音等可以快速输出。场声器约10立方厘米,携带方便。对应的软件的制作除了敝社之外还号召了别的制造商,敬请期待。”

这个SOUNDCIRCLE予定于今年9月发售。价格予定在2万日元以内。而且不只限于PS2用的游戏,它也对应DVD VIDEO、VHS VIDEO等。这是能够让你享受到扣人心弦的音响效果的系统。很期待吧!

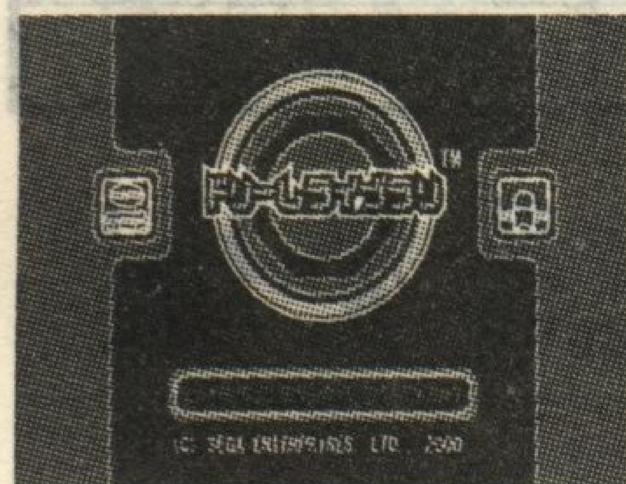


SOFT WARE S.C.E收回PS2旧驱动很不顺利

看来SONY这次闹不好真的会被告上法庭了，S.C.E昨天公布了新的资料，截止到4月12日，PS2的旧版驱动只收回20000片左右，距离要收回的1200000片相差实在太远了。而S.C.E公布的截止日期为7月，就目前的情况来看想收回全部的驱动已经是一件不可能的事了，SONY该怎么办呢？



SOFT WARE DC将提供网络下载游戏服务





SEGA宣布从2000年5月30日开始将开始提供世界第一次以网络传输游戏到家用游戏机上的服务，这项服务名叫“DREAM LIBRARY”，而这项服务对于玩家来说简直就像是出去租录象带般方便、便宜。

现在正在免费发布中的DC专用通信软件光碟“DC保护3(DreamCast Passport3)”光碟里面就有搭载“DREAM LIBRARY”的功能，到了5月30日后就可以开始使用这项功能。目前是提供“MEGA DRIVE”和“PC ENGINE”的软件给玩家下载来玩。5月30日开始后大约会有300款软件可供下载，然后预定5、6月大概会再加上50款软件，7月以后每个月会增加15款软件。但是，该如何下载游戏呢?首先，先用“DC保护3”去浏览专用网页“DREAM LIBRARY”的游戏名单，然后决定要玩的游戏，再进行下载权的购入。买完下载权后，就跳回“DREAM LIBRARY”，再下载你刚刚选择想下载的游戏就可以了，等到下载玩就可以在DC上玩那个游戏了。

这项功能的出现，对于拥有DC的玩家来说是一个天大的喜讯，相信这也是SEGA用DC对抗PS2的一个策略。





NEWS 北美游戏的霸主——任天堂

尽管DC在北美销售势头十分火爆，尽管PS2今年秋季就将在北美上市，但是北美游戏界最大收益者即不是SEGA也不是SONY，而是Nintendo。虽然现在有不少游戏开发商已经离开Nintendo另投新主，但是Nintendo凭借自己强大的实力使本公司的产品在北美销售量依然傲视Sony以及Sega。

Nintendo之所以在北美能有如此的销售业绩，《口袋妖怪(Pokemon)》可以说起了不可替代的作用，光是和《口袋妖怪(Pokemon)》有关系的游戏就几乎占了全数GBC游戏的市场占有率。下面我们看一看2000年4月北美最佳游戏销售榜：

游戏名称	游戏机种
Pokemon Stadium	Nintendo 64
WWF Smackdown	PlayStation
Pokemon Yellow	Game Boy
Syphon Filter 2	PlayStation
Pokemon Blue	Game Boy
Pokemon Red	Game Boy
Mario Party 2	Nintendo 64



SCOOP Konami成为Takara第一大股东

近日，日本游戏开发商“Konami”买下了价值30亿日圆的“Takara”的股票，因而成为了“Takara”的第一大股东，而“Takara”也召开了临时股东大会宣布接受“Konami”的投资。未来，这两家公司将互相利用对方的技术及流通网来扩大自己的影响力。

“Takara”除了是家游戏软件开发商之外，该公司在非电子式的玩具市场里也占有相当重要的地位。而“Konami”则是著名的世界级软件开发商.



EVENT “KOEI”准备加入X-BOX?

许多人都说如果“Microsoft(微软)”的“X-BOX”想取得成功的话，必须有坚实的软件开发商作为后盾，而最近“KOEI(光荣)”公司表示该公司已经在针对加入“X-BOX”一事进行了讨论。如果“KOEI”能够为加入“X-BOX”的话，无疑是对“Microsoft”的巨大支持。

“KOEI”的社长表示由于该公司的大部分主力游戏(如《三国志》系列、《信长野望》系列...)都是以电脑版为主，因此移植给“X-BOX”就比较简单，因为“X-BOX”将使用的是“WINDOWS”视窗和“DirectX”。

不过，目前“KOEI”还未决定是否要加入“X-BOX”的开发商阵容。

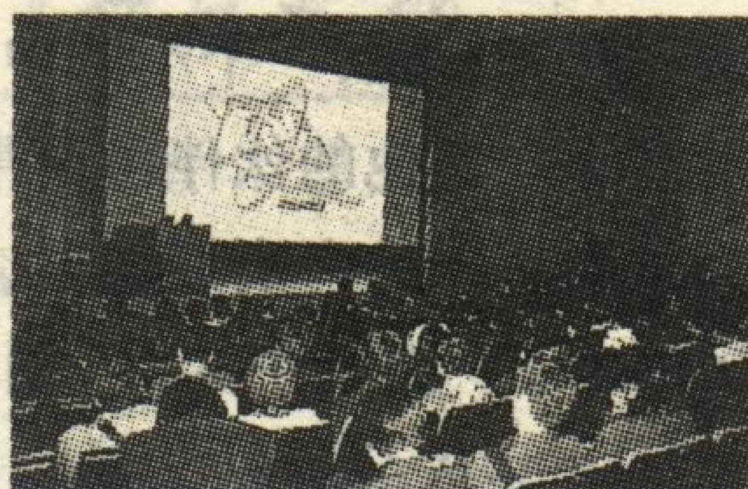
SCOOP S.C.E澄清PS2仍未突破200万！

无论什么东西太过火爆都并非是一件好事，就拿PS2来说吧，最近关于它的传闻可真不少，前些天S.C.E刚刚对北美PS2为标准配置一事作出了解释，昨天S.C.E又对PS2在日本本土产量为200万台一事做出了澄清。

S.C.E的发言人表示：PS2在3月底的产量确实达到了140万台，但是在4月份只生产50万台，因此要达到200万台至少需要到5月底。而不是像传闻所说的已经达到200万台了。



EVENT 选出最佳创作者 学生的优秀作品一举公开！



运营游戏创意者养成学校的DIGITAL HOLLYWOOD举办了“DIGITAL FRONTIER 2000”展览会，用以发掘创作者和艺术家。

在这次展览会上，上映了DIGITAL HOLLYWOOD的学生们制作的游戏和CG等，并且表彰了其中的优秀作品。评审员由WARP的饭野贤治，SEGA的水口哲也，NAMCO的尾崎光利和著名的作者担任。坐在表彰席的NAMCO的尾崎对未来的游戏创作者们做了如下建议：“创造时使用的工具，它的专业现场和性能方面的东西都没有改变，使用那种工具，创造出什么样的独创性才是最重要的。”这个项目的得奖者中也许出现了将来的最佳创作者。



EVENT KONAMI加入弹子机市场

各位玩家所熟知的KONAMI公司，日前发表了即将加入弹子机的市场，并且已经向弹子机制造团体“日本电动式游技机工业协同组合”提出了该团体的加盟申请。

日本的弹子机业界有一个不可思议的现象，到现在一直没有其他业界的国内企业加入此市场，所以市场一直是呈现闭锁状态的局面。现在由于KONAMI的表明加入，可以说已经受到各界注目。

KONAMI在今年度的事业计画之中，针对引用其他事业的角色人物来制造各种弹子机的事业协定计画一直在推动中。现在加入此业界的计画已经实现，将来KONAMI究竟会利用到旗下各种角色来推出何种机台，将是今后有趣的焦点。

EVENT 欧盟正式对任天堂展开反托拉斯审查

欧盟的行政部门，于当地时间2000年4月28日发表，对任天堂及进口该公司产品的7家公司，依涉嫌违反反托拉斯法(反垄断法)，开始正式进行审查。

欧委会对任天堂与7家进口公司，为维持在当地国家的零售价格，对平行输入等相互间流通的方式予以禁止。这样的结果，使消费者无法享受到便宜的游戏机以及游戏软件，并有借此抬高价格的可能性。

欧委会自1995年，由零售店家取得的情报，而开始对任天堂的销售流通系统开始调查，这回并寄送了调查通知书。要求任天堂在2个月之内以书面的方式答覆，并将以此，做为罚金等处罚裁决的依据。

关于此事，任天堂的发言人表示，“由于通知书尚未送达，对于具体的内容并不知晓，而本公司自1995年的调查开始时，就已经在协助调查了，今后，也将会继续协助并努力解决”。

EVENT “NAMCO”宣布进军环保业

游戏界里鼎鼎大名的“NAMCO”最近除了做游戏外又对环保感起了兴趣，近日“NAMCO”宣布将进军环保回收产业，将与三菱、三井等公司组成“NAMCO Ecolotech(NAMCO生态科技公司)”，专门从事塑料制品的回收。真是有爱心呀！

出资方面，“NAMCO”将出资60%，而三菱、三井等公司每家各出资5%左右。“NAMCO”表示这家新公司是为了追求对地球的认同感所创立的。今后“NAMCO”将会逐年加重对环保回收产业的投资比例，相信这样做会使“NAMCO”的人气度继续高升。

SCOOP PS2使得DVD播放机销售量倍增

受到PS2发售的影响，DVD相关产品的销售急剧增加。DVD播放专用机的销售量上升也相当明显，日本电气大型店协会的销售数量，与去年同月相比约2倍增加，达到了16,672台。

自PS2发售以来，有人认为DVD播放机的销售量不会因此变差吗？事实上，PS2发售的影响，让人们对DVD影片软件开始有了不错的好感，使得下手去购买的人越来越多。与DVD播放机的使用比起来，PS2存在着没有遥控器，电源不足使得音质不是很好等弱点。认为这些弱点是问题的人，就会去购买专用机，而DVD播放机销售量增加的状况就这样持续下去。

SOFT WARE “FF10”将使用5.1声道

来自日经的消息。创造出“FINAL FANTASY”系列之音响效果的SQUARE SOUNDS，现在因为见到家庭用5.1声道音响再生系统的普及，故也已经准备开发对应5.1声道的游戏了。其实现在可以玩到的游戏中连接场景用的影片，原本就是用5.1声道去制作，再转换为一般双声道。至于所注目的对应5.1声道的游戏软件，目前确定“FINAL FANTASY X”之影片的一部分有对应。至于游戏操作部分的对应，由于在不改变玩家在操作时游戏声音的变化为前提之下，PS2的演算处理也不能追加，所以SQUARE SOUNDS小组在声音处理的部分正在检讨使用外部扩张机器来应付。

SCOOP Acclaim将在E3上展出4款PS2游戏

近日，日本游戏开发商Acclaim宣布在5月份召开的E3大展上展出4款该公司为PS2开发的游戏。

这4个游戏包括一个棒球游戏、两个法拉利（Ferrari）赛车游戏以及一个刚刚发表的冒险游戏——《Shadowman》。但是遗憾的是这4个游戏都只展出了影像而已，并没有让玩家试玩。

SCOOP DigiCube四月份软体销售排行榜TOP10

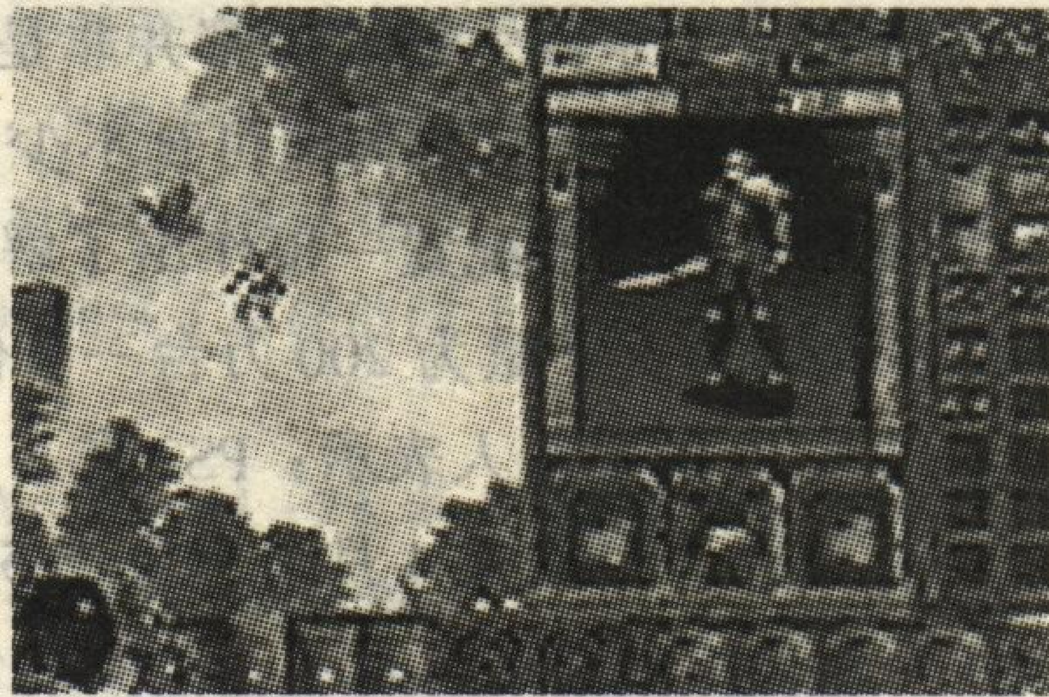
由SQUARE出资成立的大型便利商店流通业者“DigiCube”，日前公布了四月份透过其流通管道销售的软件数量排行榜前十名。列表如下：

机种	发售日	游戏名
PS	4/27	BREATH OF FIRE Ⅳ
PS2	3/30	铁拳 TAG TOURNAMENT
PS2	3/30	DEAD OR ALIVE 2
DC	3/23	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes
PS2	3/16	DRIVING EMOTION TYPE－S
PS2	3/04	RIDGE RACER V
PS2	3/04	决战
PS2	4/27	EVERGRACE
PS	3/30	FIFA2000 Europe League Soccer
PS	11/25	?` ???????王国 2

SOFT WARE 漫画《Love Hina》将改编成游戏

近日，S.C.E宣布将发售根据日本地区拥有超人气的漫画作品——《Love Hina》改编的PS版游戏。《Love Hina》的故事发生在一栋女子宿舍内，内容温馨有趣，相信改编成游戏也会相当有意思。据闻这个游戏开发商可能是KONAMI，除此之外S.C.E没有公布任何关于此游戏的说明。因此到目前为止连这个游戏为何类型都不知道。但已经确定的是开发商将会在近期内会同漫画版的作者举行说明会。

SOFT WARE “KOEI”的首个网络RPG游戏



一向以制作历史题材类游戏的“KOEI(光荣)”公司近日召开了一个记者招待会，并且发表了该公司制作的第一个网络RPG游戏。机种为PC，发售时间为2000年秋季，暂时没考虑到移植到其他主机上。

“KOEI”公司表示这个游戏的玩法类似于著名的《暗黑破坏神(Diablo)》，玩家在游戏中可以邀请其他玩家组成小队一起去冒险，一个小队中可以有8位玩家，如果其中有人不幸阵亡其他的伙伴可以帮助他复活，但是如果全部阵亡或其他伙伴逃离当地的话，已经死去的玩家就只有GAME OVER了。游戏中共有“剑士”、“盗贼”、“龙术士”和“龙神官”4个主人公可供选择。

“KOEI”公司还表示将要把这个游戏制作成具有浓郁东洋风格的游戏，所以无论是武器还是角色设计都会参考日本传统文化。游戏发生在一个幻想式的大陆上，龙是当地力量的象征，因此在魔法方面几乎都和龙唤术有关，精通魔法的人被称为“龙术士”……



怎么样？是个蛮有意思的游戏吧！让我们一起期待秋天的到来吧！

SOFT WARE 《铁拳TT》大受欢迎将推出音乐CD

有日本著名游戏厂商NAMCO制作的PS2游戏——《铁拳TT》销售量最近刚刚超过了30万套大关，可见这个游戏的受欢迎程度，为什么呢？游戏中那高品质的画面，优美的音乐就是吸引玩家的一个重要因素。

现在这款游戏中高品质的音乐将要被收录成CD，标题是《NAMCO 铁拳 TAG TOURNAMENT DIRECT AUDIO》，发售日暂定为2000年6月7日，定价为2500日圆。

这张CD采用的是CD EXTRA规格，因此可以利用电脑将CD中附带的漂亮桌面COPY到电脑上。而这张CD中将收录游戏中出现过的29首曲子，还有一些未使用过的曲子也会收录其中。因此这张CD是《铁拳》迷们的明智选择。

SOFT WARE DC版《青涩宝贝2》为何一再延期

由NEC InterChannel制作，并在电脑上红极一时的恋爱养成游戏《青涩宝贝2(Sentimental Graffity)》,很早以前就已经宣布要发售DC版了，但是到目前为止已经延期三次，现在的发售日暂定在2000年7月。可是究竟是什么原因让这个游戏一延再延呢?

最近有消息指出此游戏一再延期的原因是因为开发这个游戏的人员目前有80%都已经辞职或调职，而具体原因是什么目前还不得而知，看来7月是否能够玩到这个游戏仍是个未知数。

SOFT WARE《勇者斗恶龙7》再度延期?!

ENIX的发言人最近表示，《勇者斗恶龙7(Dragon Quest VII)》的发售日可能还要推迟，最新的发售日预定在6月底。

虽然在春季东京电玩展ENIX的展位上《勇者斗恶龙7》已经可以让玩家试玩了，但最近ENIX已经证实计划将这款万众期待的RPG再度延期发售。尽管这个游戏已经进入最后的开发和测试阶段。

听到这项消息后恐怕众玩家除了失望外恐怕更多的是愤怒吧,ENIX到底是怎么了?《DQ7》为什么一延再延?

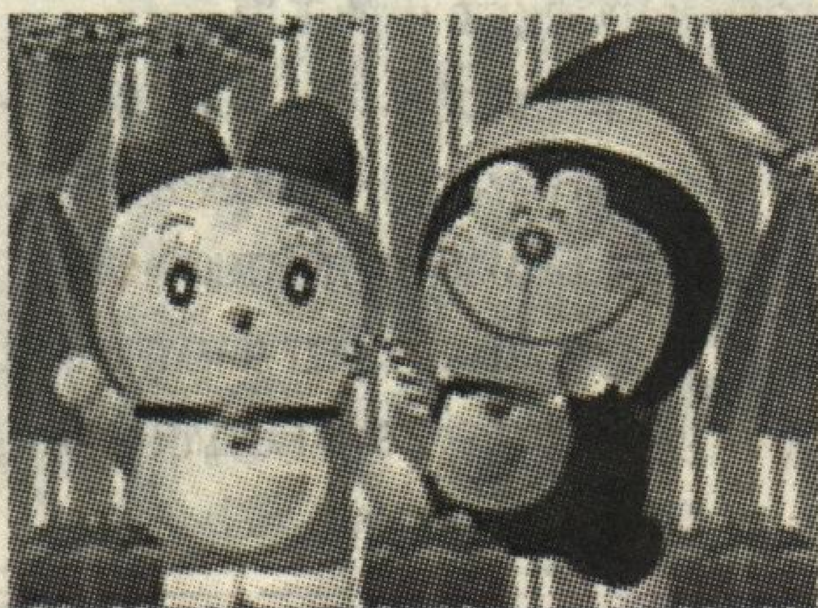
SOFT WARE "机器猫"挺进DC

提到藤子不二雄笔下的"机器猫(又名叮当、哆啦A梦)"在中国，上到三十多岁的成年人，下到几岁的孩子恐怕没有不知道的。的确,"机器猫"是伴随中国一代人成长起来的。因此，给人们留下的印象是可想而知的。

至于游戏机中的"机器猫"就更举不盛举了，FC、SFC、3DO等等一系列机种上都留下过它的足迹。而这次"机器猫"要登陆在DC上了。这次DC版的"机器猫"既不ACT也不是AVG而是模拟养成类游戏,游戏内容是:玩家扮演"机器猫"和"野比(又名:大雄、康夫)"一起生活，当然还要拿出各种各样神奇的工具来帮助野比解决种种困难啦!

这款游戏暂时定在今年秋季推出，喜欢机器猫的玩家们千万别错过!





SOFT WARE PS2版《燃烧战车》暂定为明年秋

前一阵子曾报道过Konami的招牌游戏《燃烧战车(Metal Gear)》将要推出PS2版,最近这个消息得到了证实,PS2版《燃烧战车》的发售日目前暂定为2001年秋季。

而开发商Konami表示不打算在这个游戏中使用大量的多边形(polygon)。可是除了多边形Konami究竟会采用哪种方法开发这个游戏呢?真让人疑惑不解。

SOFT WARE 动作游戏《魔域幻境》移植PS2

现在好像将PC-GAME移植成TV-GAME成为了一种时尚,今天,游戏开发商Epic宣布准备把知名的电脑3D动作游戏——《魔域幻境(Unreal Tournament)》移植给PS2。并且在E3大展上的Infogrames摊位上展出了此游戏。本游戏预定和美版PS2在秋天一同发售，游戏还将附赠周边硬件如:控制器、鼠标等。

SCOOP 铁拳TT销售量突破30万套

日经BizTech网站的最新消息报道，3月30日由NAMCO发售的对应PS2用格斗游戏"铁拳TAG TOURNAMENT",目前销售量已经突破30万套。除了这款作品之外还有由NAMCO推出的"RIDGE RACER V",也突破了30万套。另外MAMCO在PS上推出的"铁拳"三款作品,全世界销售量共超过1000万套,是非常知名的人气系列软件。

SOFT WARE 东京魔人学园新消息

Asmik Ace在PS上极受欢迎的的游戏"东京魔人学园"系列预定推出珍藏版——"东京魔人学园传奇人之章~东京魔人学园剑风帖绘卷",将在2000年7月发售。定价是4,800日币。

游戏类别是学园传奇冒险模拟游戏(学园传奇AVG+SLG)。记忆卡用量有两种,一种是3~13格,另一种是1~14格。周边机器对应震动手柄。游戏的组成是4片装CD-ROM。

故事是以有声小说的方式进行，一页一页的进行故事,有一个系统叫做"感情人力SYSTEM",可以自由选择玩家的感情,可以对对方抱持好感,当然也可以跟对方敌对。战斗方面是以战略的战斗方式来决定胜负。

"东京魔人学园剑风帖绘卷"内容包含了98年发售的"东京魔人学园剑风帖"(CD2枚组)、99年发售的"东京魔人学园胧绮谭"再加上预定在今年秋天发售"东京魔人学园外法帖"之预告影片。总共是以CD4枚组的豪华包装登场,连封面的插画也是全新的。

新作发售一览表

PLAY STATION

2000年5月

5月11日	ELAN PLUS	BISCO	SLG
	BEST OF THE BEST S.Q~SOUND CUBE	MEDIA ENTERTAINMENT	PUZ
	BEST OF THE BEST 家庭餐厅 史上最强的菜	MEDIA ENTERAINMENT	SLG
	BEST OF THE BEST PACHISLOT 王 MINI	MEDIA ENTERAINMENT	SLG
18日	COSMO WARRIOR 零	TAIT	STG
	实况实名竞马 DREAM CLASSIC	BANDAI	SPT
	携带 EDDIE	TP	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX(暂名)	KONAMI	SLG
	VICTORYBOXING	VICTORINTERACTIVESOFTWARE	SPT
	MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCAB	SLG
	用磁石来飞行?PICS 的大冒险	AFFEC	ACT
	BACK GAMMON 2000	UNBAIANCE	TAB
25日	SUPERLITE 1500SERIES QUIZ MASTER RED	SUCCESS	ETC
	SUPERLITE 1500SERIES QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	ETC
	SUPERLITE 1500SERIES QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	ETC
	SUPER ROBOT 大战 α	BANPRESTO	SLG
	SUPER ROBOT 大战 α(限定版)	BANPRESTO	SLG
	圣 ROMMIOUS 女学院	XINGENTERTAINMENT	AVG
	~仙界大战~仙界传封神演义	BANDAI	RPG
	AQUALIAN AGE 东京 WARS	ESP	TAB
	COMBI 麻雀 WITH 幻影月夜人物	GEAPUS	TAB
	星界之纹章	BANDAI VISUAL	RPG
	SUPERLITE1500SERIESHOOOCKEY!	SUCCESS	SPT
	POP'NMUSIC 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	SLG
	MAJOR WAVE 1500SERIES 永远也在一起	HUMSTAR	SLG
	MAJOR WAVE 1500SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	SPT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH 新盖亚王国记	HUMSTAR	RPG
	必杀 PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	SLG
	ATHENA 之家庭碟~FAMILY GAMES~(廉价版)	ATHENA	ETC
6月上旬	BRIDGANDINE-GRANDEDITION-	E3STAFF	SLG
	考车牌吧	TWILIGHT EXPRESS	SLG
中旬	OPTION TUNING CAR BATTLE DPEC R	MTO	RAC
下旬	SCREEN	KID	AVG
5月	DOKI DOKI PRETTY LEAGRE LOVELY STAR	XINGENTERTAINMENT	SLG
6月1日	MARU 安 SERIES4 海底大战争	XING ENTERTAINMENT	STG
15日	SALARY MAN 金太郎 THE GAME	BANDAI	STG
	绿野仙踪~ANOTHER WORLD~RUGRUG	AFFEC	
	COLORFUL LOGIC	ASTRON	PUZ
22日	实况足球 2000	KONAMI	SPT
	黑暗之蛹	PANDONA	AVG
6月	勇者斗恶龙 VII	ENIX	RPG

PLAY STATION 2

2000年5月

25日	FRACE VERG	GUST	RAC
5月	FIFA 2000WORLD XHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	SPT
6月以后			
6月1日	郑问之三国志	GAME ART	SLG
6月	建设重型机械格斗 BATTLE 打倒吧金刚!	ARTDINK	FIG
	STREET 麻雀 TRANCE 麻神 2	SUNSOFT	TAB
	真·三国无双	KOEI	ACT
	ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	ETC
	REISELIEDEFAMERALFANTASIA	KONAMI	RPG
7月	EX 桌球	TAKARA	TAB
	MAGICAL SPORT 甲子园 2000(暂称)	魔法	SPT
7月上旬	DREAM AUDITION	AJLECO	ETC
8月	GRIPER 刃牙 BAKI 最大之 TOURNAMENT(暂称)	TOMY	ACT
	MAGICAL SPORT GOGOGOLF	魔法	SPT

DREAMCAST

2000年5月

11日	通讯对战 LOGIC BATTLE 大雪	FORTY FIVE	TAB
18日	DEE DEE PLANET	SEGA	ACT
	MARIONEETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	SLG
	久远之绊 再临诏	FORK	AVG
25日	樱大战	SEGA	AVG
	INNOCENT TEARS	GLOBAL A ENTERTAINMENT	SRPG
	SUPER RUNABOUT	CLIMX	RAC
	RENT-A-HERO NO.1	SEGA	ARPG
	古拉云之鸟笼 KAPITEL 5"赎罪"(通讯贩卖)	SEGA	ETC
	樱大战(初回限定版)	SEGA	AVG
6月29日	罗德岛战记~邪神降临~	角川书店	RPG

GAMEBOY

2000年5月

19日	GAME 便利店 21	STARFISH	不详
26日	TAITO MEMERIAL CHASE H.Q.	JORDAN	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	ACT
5月	金鱼物语	CULTURE BRIAN	AVG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	RPG
	POCKET 中的王国	HECTO	ETC
	华兰虎龙学园~花札、麻雀~	J. WING	TAB
6月2日	BOYON 之 DUNGON ROOM2	HUDSON	RPG
	DATA NAVINATION PROFESSIONAL 棒球	MEDIA GALLOP	SPT
10月	DEAR DANIEL 之 SWEET ADVENTURE~寻找 KITTY~	IMAGINEER	不详
	HELLO KITTY 之 SWEET ADVENTURE~想见 DANIEL~	IMAGINEER	不详
29日	MR DRILLER	NAMCO	PUZ

基伦的野望（攻略指令书）

评价 A+

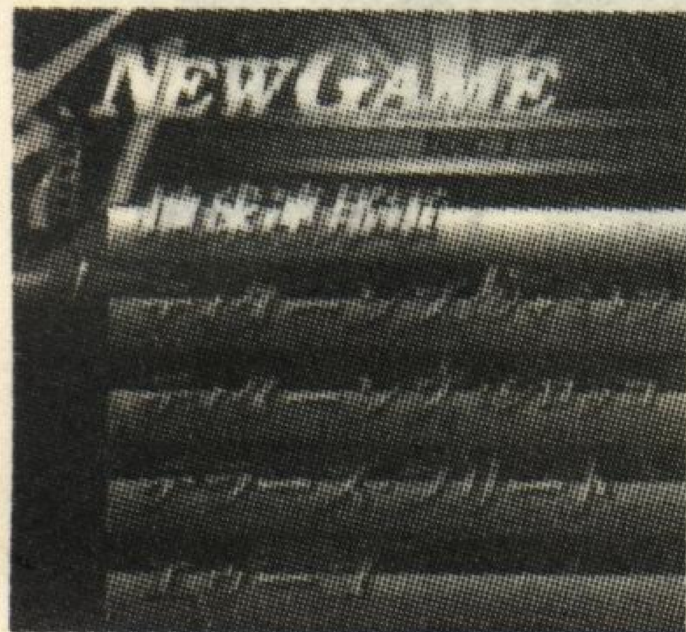
机种:PS	类型:SLG	
厂商:BANDAI	发售日:6月29日	
记忆区:未定	CD－ROM	不对应PDA

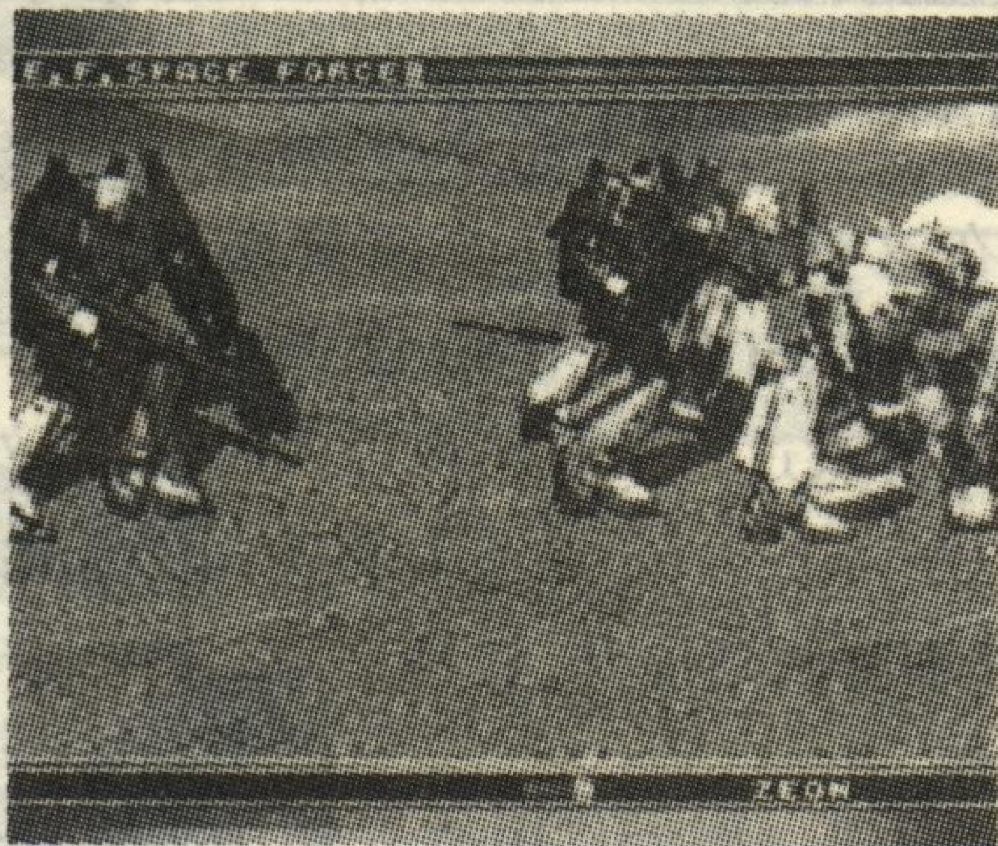
彻底地攻略基伦的野望

与以往相同，“基伦的野望”推出以后，自然会有“资料盘”登场，没想到这次的攻略指令书发售的时间竟然这么快，那么做好再次进入高达世界的准备吧！

直接选用第三势力

第三势力一直吸引着许多高达迷和游戏迷不停地进行着这部作品，他们希望能够把所有的第三势力都打出来，这对于那些有着很高追求的玩家来说是它们最想达到的目标。在这部作品中，可以直接选用每一个在游戏中出现的第三势力。





▲直接可以选用故事情节中的第三势力。

难度的选择

初次接触的朋友也可以进行战斗，这里对于难度的选择依然保留了下来，适用于所有玩家。



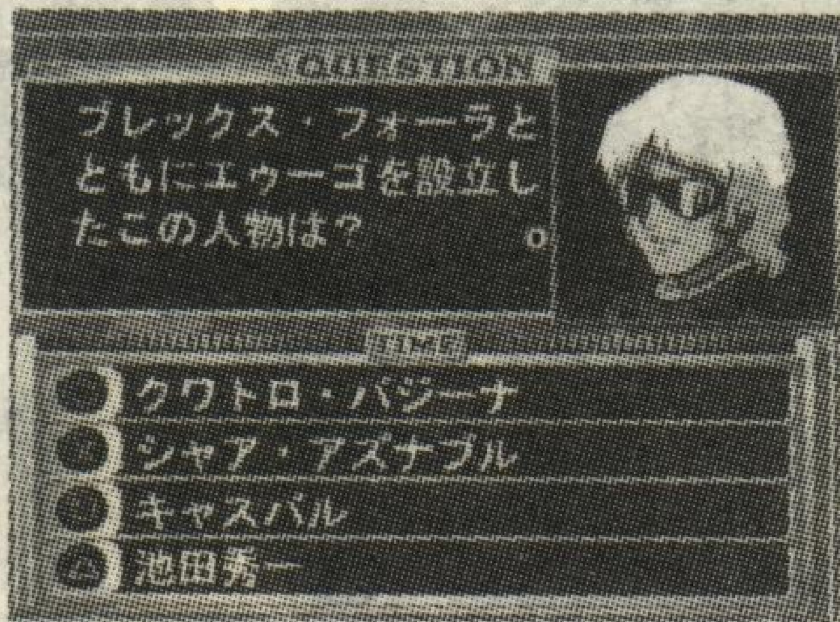


想了解高达的故事

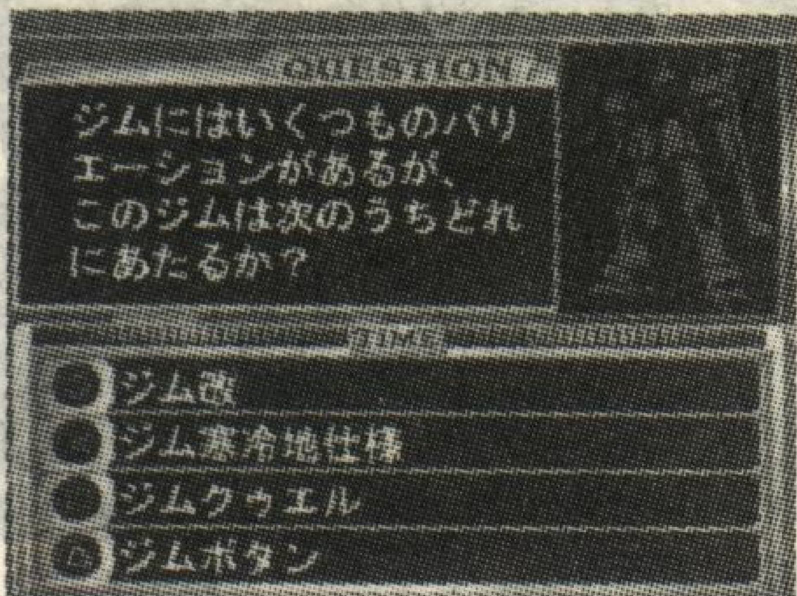
▲不用去看小说和动画片，只要按照游戏中故事的流程，就可以看到全部的故事。

新加入的提问特别选项

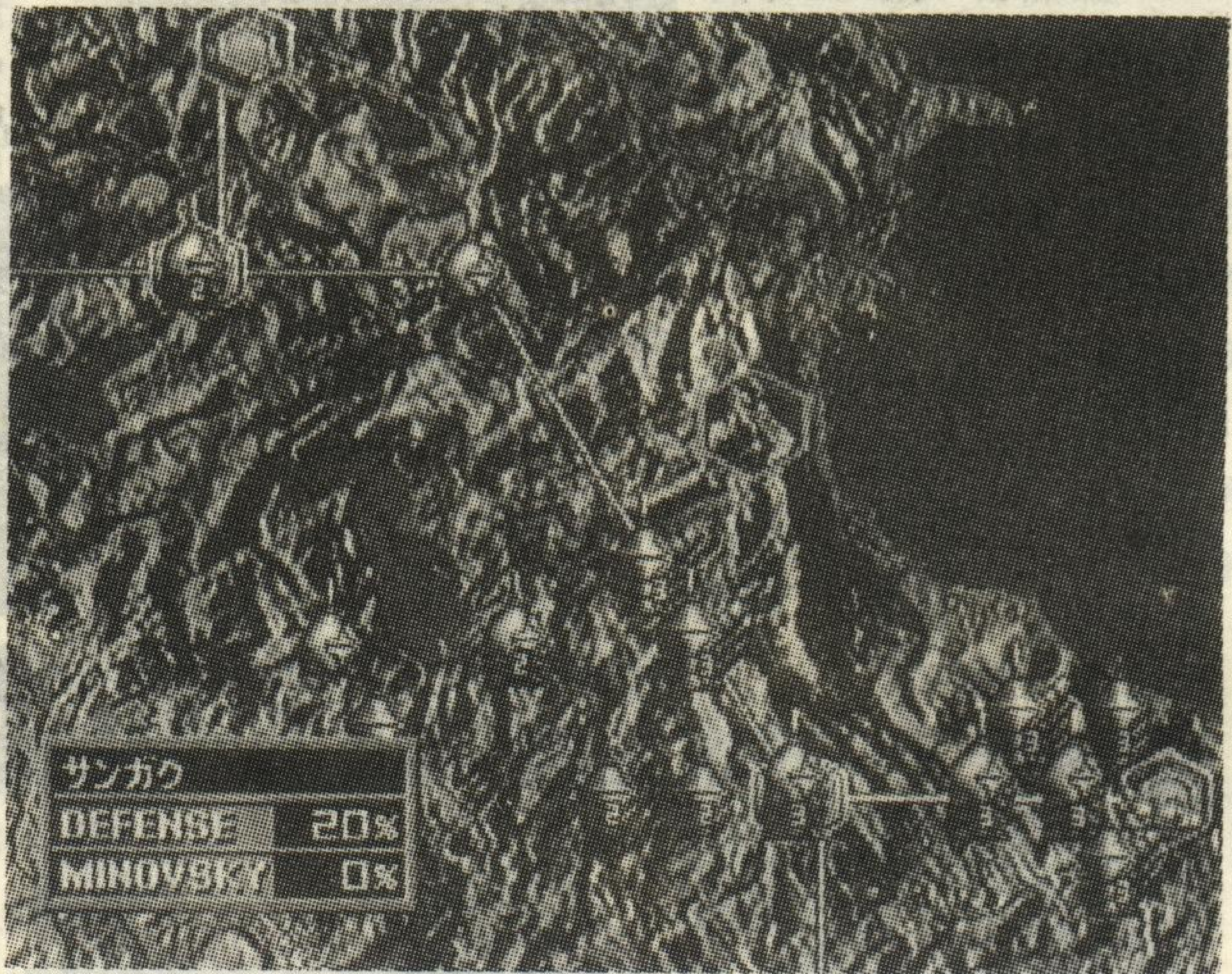
这里是对高达FANS的一个标准的考验，通过这一系列的问题，你可以了解到自己的真实水平。



▲你对高达故事的了解到底达到了多么高的地步呢？



高难度的问题出现



▲从MAP中可以清楚的看到在原来的作品中不能看到的许多资料，对于FANS来说真是太方便了。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
攻略指令書

再启动！
从0079开始进入
这高达的腥风血雨
的世界！

狂热节奏

评价 A

机种:PS		类型:ACT
厂商:利斯姆巴特		发售日:4月27日
记忆区:1	CD-ROM	不对应PDA

再次领略狂热的节奏



让狂热的节奏再次激动你的心吧！在街机上赢得了极高人气的“狂热节奏”的续作将要在PS上登场了！

游戏的玩法与前作基本相同，只要按照音乐的节拍去按按键便可以了。

此次的角色数量有所增加，演奏场面的热烈程度也较过去有了明显的提高。

初玩者可以安心去玩！

没有玩过前作的现家不要担心本游戏不易上手，因为其中安排了从“普通”（NOMAL）到“狂热”（MANIAC）三种难度，使用的键数也会有四种变化，各位新玩家大可以按照自已的能力进行挑战！



去体会那完全不同的乐趣！



虽然游戏系统与前作基本一样，但本作还是在某些方面有所改良，当然这也将会给玩者带来别样的乐趣。

热火朝天的2P对战

和朋友进行对战几乎是所有游戏共通的特色，在本游戏中只要演奏正确，就会不断向对手的场地中落下“CHIP”。只要令“CHIP”尽量多地堆积在对手那里就可获得胜利。

多变的游戏方式！

在这款游戏中有着大量悦耳动听的乐曲，玩者在“SOUND LIBRARY”中将可再次领略这些游戏过程中曾出现过的曲子。此外。在“たいかいモード”中有着特殊的能量槽的表示，其难度逐渐提升，颇具挑战性。



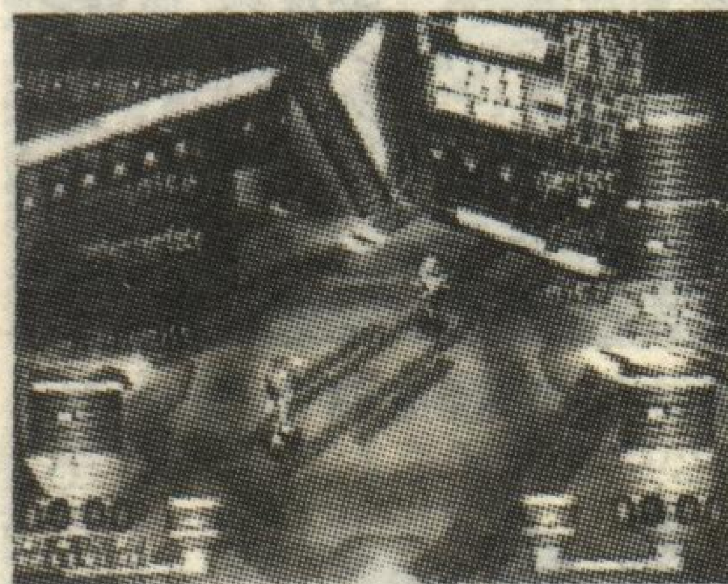


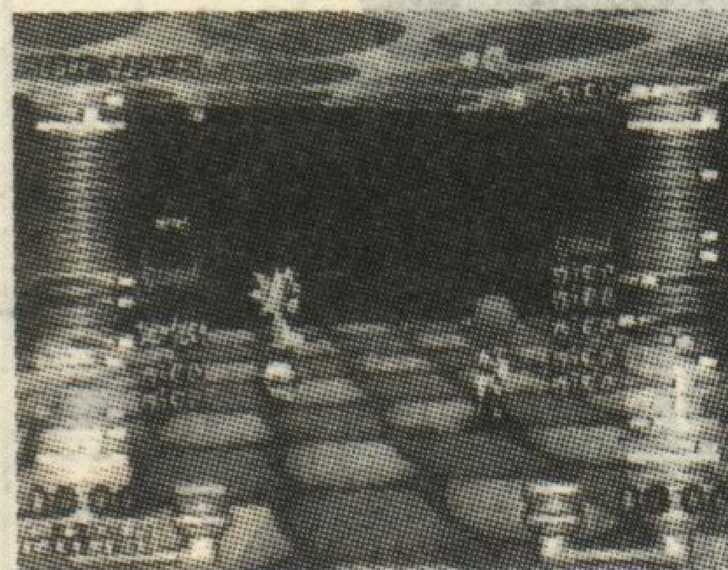
动感爆发！



收录乐曲TOP COOL！

音乐游戏的生命可以说就是其中的乐曲，本次收录的曲子数量多达100余种，并均经过相当严格地筛选，其中很多都是不容错过的精品！





去挑战极限吧！







布兰贝尔修的精灵

评价 B+		
机种:PS		类型:AVG
厂商:KID		发售日:4月27日
记忆区:1	CD-ROM	不对应PDA

可爱的公主与牧羊少年的恋爱!

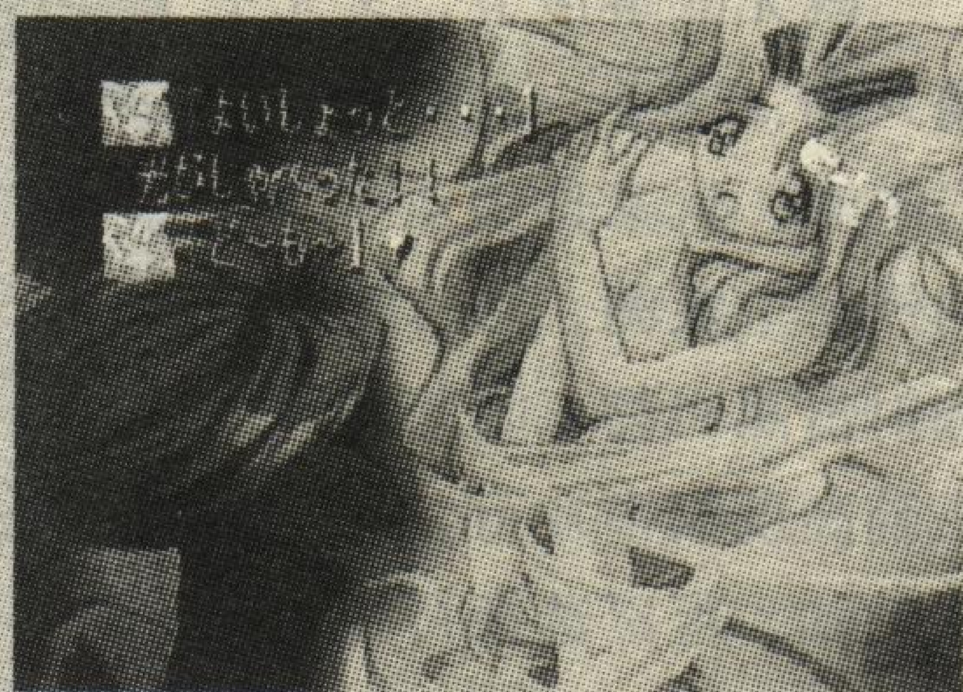


本作是以绿意盎然的美丽王国布兰贝尔修为舞台的恋爱AVG。

老国王以广阔的领地为嫁妆，希望能为自己可爱的女儿找到一位如意郎君。然而，意外发生了，公主被绑架，全国上下陷入恐慌之中……

如梦幻般的爱情……

STORY 故事



牧羊少年肯偶然间找到一个壶，解放了被封印在其中的精灵。获得了自由的精灵让肯立刻前往山间小屋，半信半疑的肯来到那里，果然找到了被诱拐并幽禁于此的公主。就这样，肯以公主救命恩人的身份得到了一块领地并成为其未来夫婿的最有力的竞争者，究竟他的命运会如何呢?

如何得到公主并创造自己的未来呢?

主人公身边的女孩们!

为了指导肯治理新领地而被派来的美女魔导士，才能出众，但却少言寡语。

茜弗耐特

在边境地区寻找父亲的少女，与主人公很投机，在领馆中身份是女仆。

蒂娅

对自己的武技十分自信的女武者，负责管理军队和警察等机构。

椿

精灵族的少女，憧憬传说中的商业都市那尼瓦，担任经理的职务。

莉丽尔

山之精灵，看上去是个少女，实际上已经50岁，了解许多事情。

安

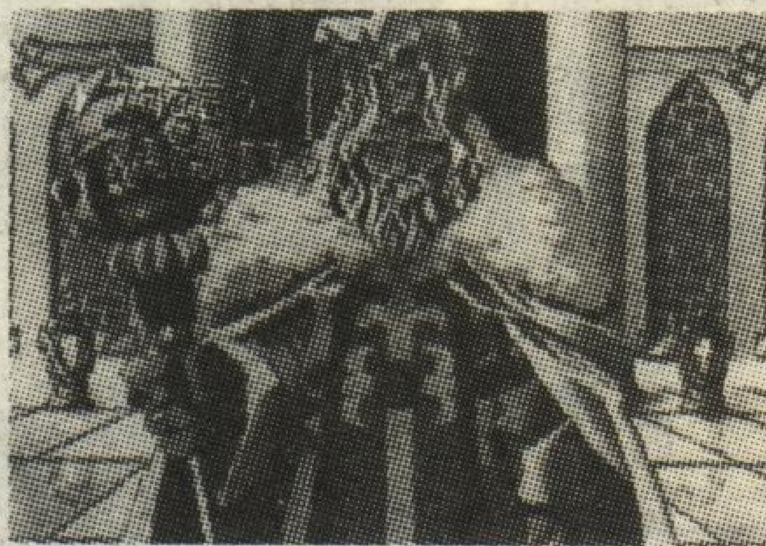
妖艳的原伯爵夫人，是个情报通，经常提供有用的助言。

罗丝

在山林深处统率盗窃团的女首领，对贵族有很强的厌恶感!

桑德拉

游戏的最初目的就是将得到的那块领地尽可能地变得繁荣起来，并最终与公主夏洛特结婚。但是，随着玩者选择的不同，也有可能与其他女孩发展关系!

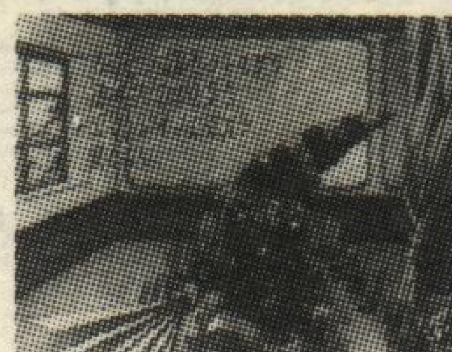


广阔的领地

每到半年主人公就要决定领地的政策，此时的决定可是非常重要，稍不留意就会影响到将来的命运。



购买物品

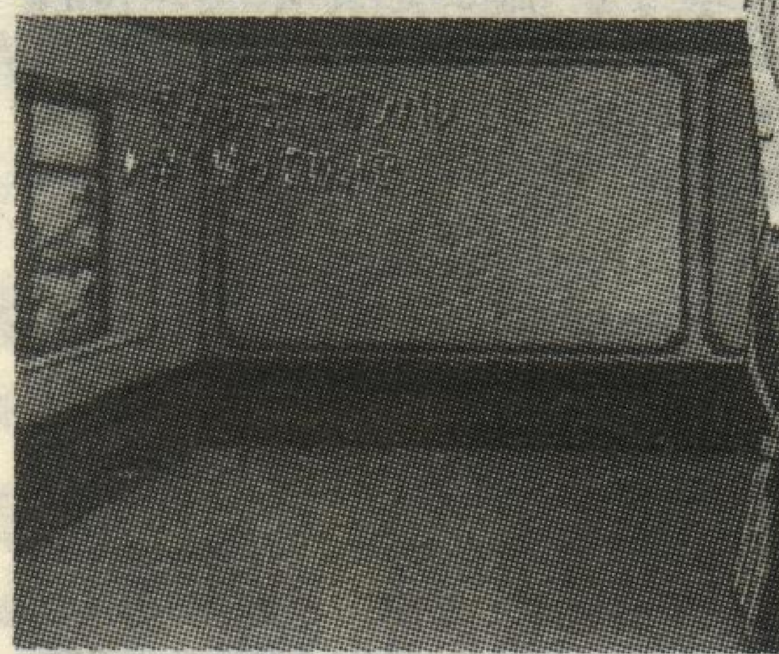


从旅行商人那里玩者可以买到许多种珍奇的道具，根据道具的不同，有可能会发生有意思的特殊事件。



慎重行动

在领地上，每天都有可能发生一些麻烦事。作为领主，主人公要一一加以解决，争取妥善处理，达到完美的效果。随着行动的不同，故事也将会发生分歧。





200EC7 LATTICE

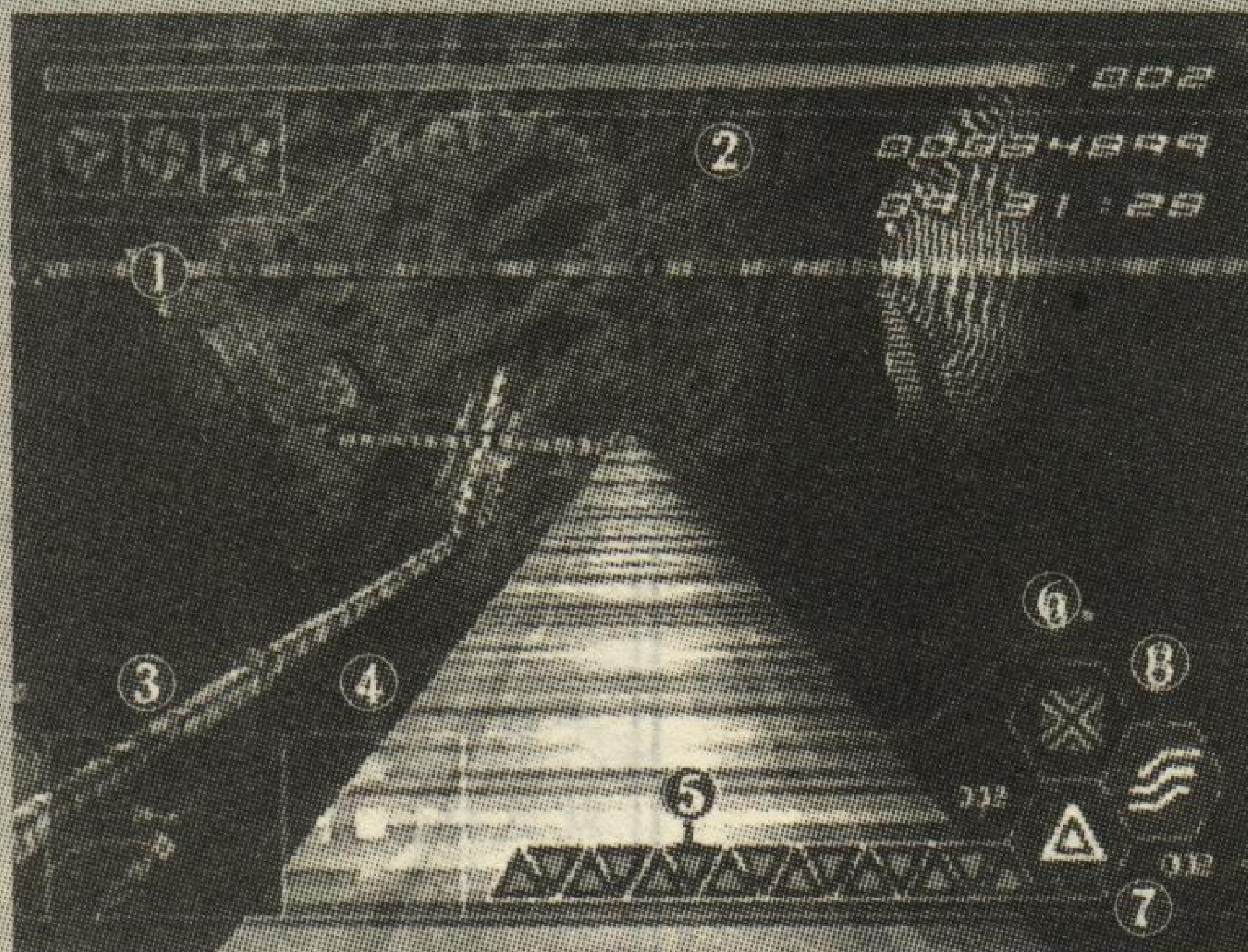
评价 **B**

机种:PS	类型:STG	
厂商:2000NOUSITE	发售日:4月27日	
记忆区:0	CD-ROM	不对应PDA

向着LATTICE的世界进发吧!

既无故事情节，又无主角人物，这是一款典型的射击游戏。玩家自动地在四方的铁轨上疾驰，然后要躲避和射击障碍物，因此要保持头脑高度集中才行。转动铁轨的轴，可以选择行走面和行进方向，这样可以使玩家一边体验到速度感和独特的浮游感，一边自由自在地追赶对手。

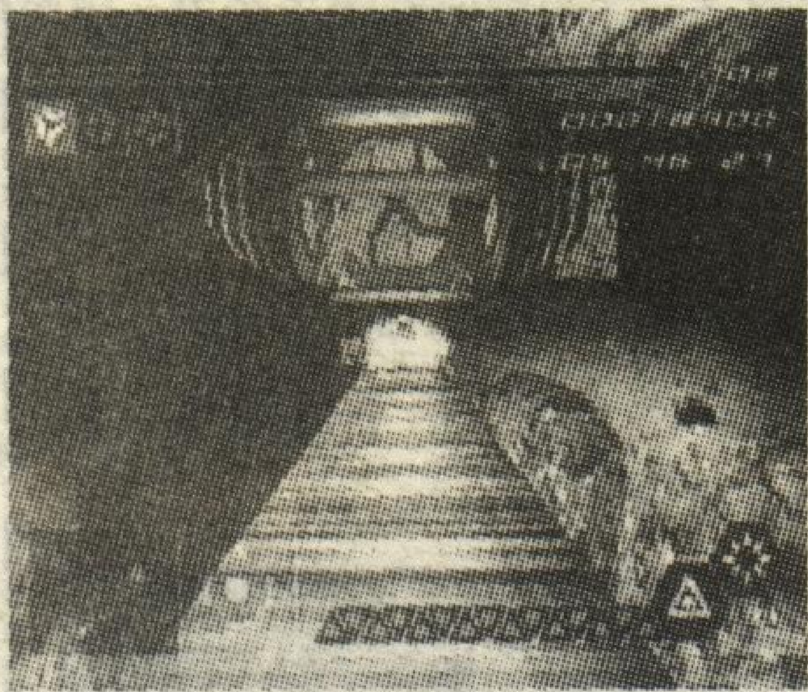
游戏画面介绍



①图标
②能量显示
③地图:可显示玩家位置,路程中小型座骑的位置及门的位置等。
④方向标:移动铁轨轴后的状态,用它可以确认可走方向。
⑤跳跃:显示跳跃时所需要的单位能量,跳跃1回要消耗一个单位的能量。
⑥障碍:消除障碍的专用武器。
⑦高跳跃:比一般跃要高得多,高跳时要先获得一定的单位能量。
⑧特殊:要使用比一般武器更强的武器,就要看此处的能量是否够用。

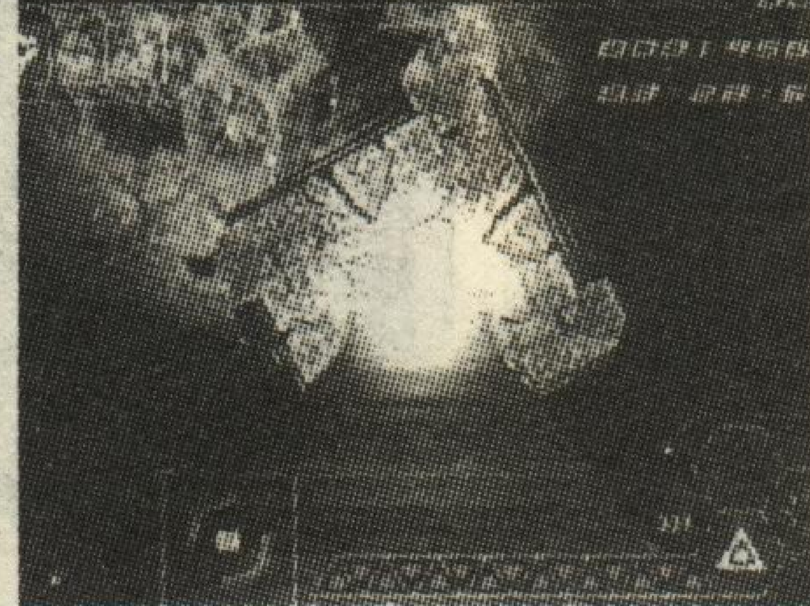
尽快找出顺利前进的方法!

游戏中，有3种门会阻碍玩家前进，玩家必须将门锁破坏，或将关着的门开启，方可继续前进。总之，在前进的过程中会遇到各种阻碍，玩家应想尽各种办法来解决。







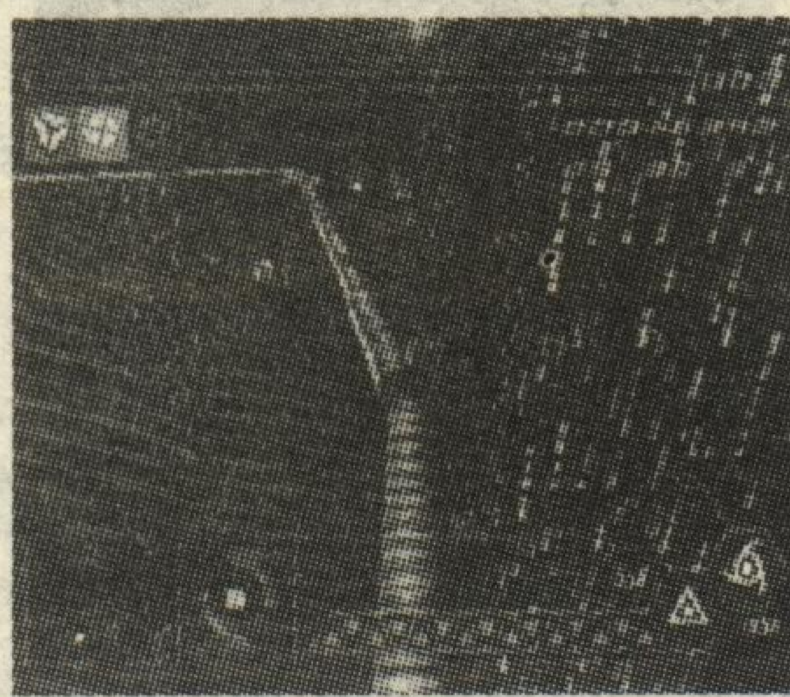


▲▶摧毁挡在面前的障碍，然后便可继续前进。当发现强攻不能奏效时，你就要仔细考虑了。

在无尽的黑暗中杀出一条道路!

障碍物的躲避

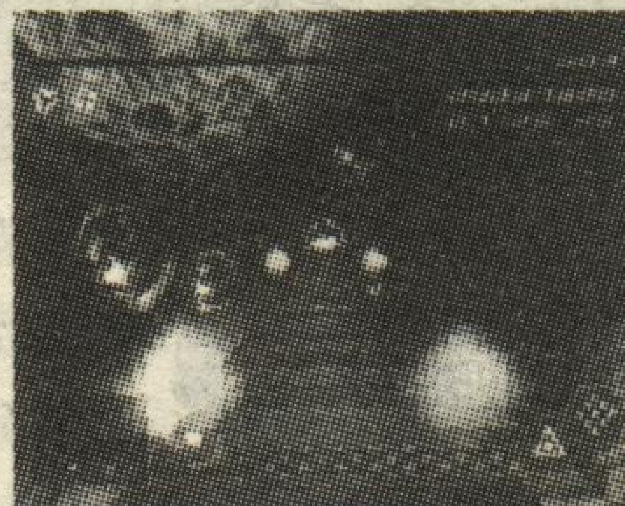
在行进过程中，会陆续出现很多障碍物，要全部将它们打坏是不可能的，因此，躲避就显得尤为重要了。玩家可用跳跃、改变行进方向等手段，此时随机应变就显得尤为重要。



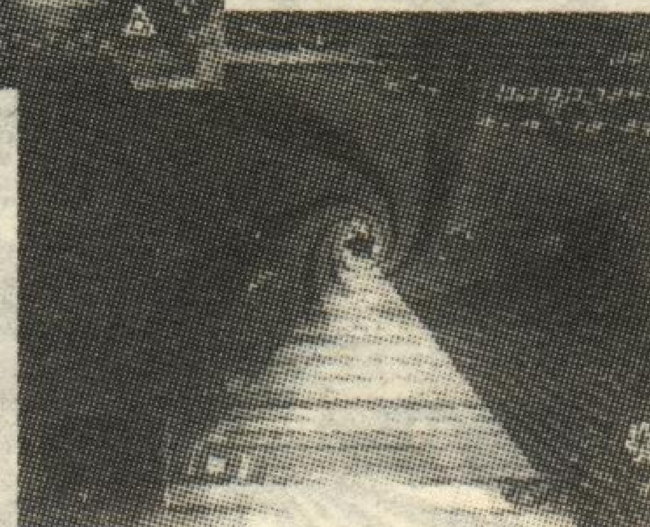
想尽一切办法!

向障碍物射击

向着阻碍自己的东西毫不犹豫地射击，这才是作为战士的真谛。特殊武器有6种，可对平地障碍物扫射，也可对移动物体进行扫射，但要注意使用前要攒够足够的能量才行。



特殊武器
POWER
▼这是特殊武器发动时聚集能量的画面。



▲这是普通武器攻击时所产生的火光。

通常武器
FIRE

洛克人 DASH2－伟大的遗产

评价 A+

机种:PS	类型:ACT	
厂商:CAPCOM	发售日:4月20日	
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

洛克人的最新冒险!



在 Quatre Ox 岛 Z 的事件结束一年后，洛克人等仍在为寻找 ROLL 失踪的父母而继续旅行。

某天，巴利路收到友人的一封信，信中提到因事业成功而成为富翁的友人将所有财产投资建造了一艘巨大的飞船 SULPHUR·BOTTOM 号，他邀请巴利路再次挑战"禁断之地"。

在飞船上，正当大型记者招待会进行的时候，一个神秘女子与白色战舰一齐出现，他们的目的究竟是什么呢?

攻击的基础是"LOCK ON"

当洛克人周围出现敌人的时候，按一下 R2 键便会出现一个标记，表示敌人已被锁定(LOCK ON)。此敌人身上标记颜色会随着装备武器的射程距离而改变。当敌人在射程之外的时候，标记会显示红色，此时你便要更换武器了。反之，黄色则表示可以击中目标。



装备

游戏中有着安装在洛克人手腕的 ROCK BUSTER 强化部件，保护身体的三种 BODY 部件，以及多姿多彩的特殊武器三种装备物品。如果装备不足的话必会令你自己陷入苦战，所以应时常加以检查，并不断将其强化。

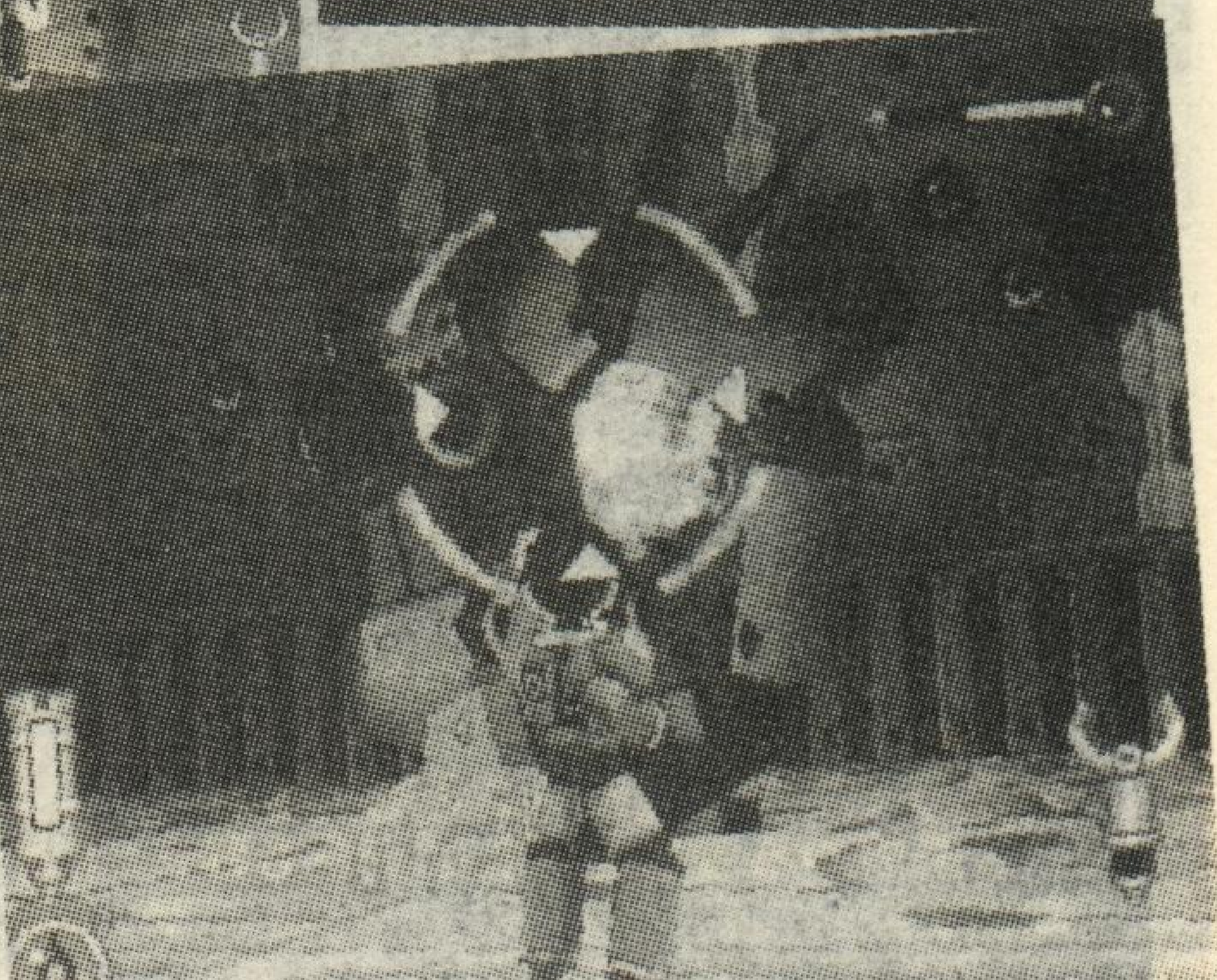


收集宝石

每当打倒了敌人都会出现大量 ITEM，只要角色经过就可获得。这些 ITEM 分为 DEFLEATHER、LIFE ENERGY CUKE、武器 ENERGY CUBE 三种。出现的 ITEM 数量虽多，但如果不快速取得的话它们就会在一定时间后消失。







闭锁病院

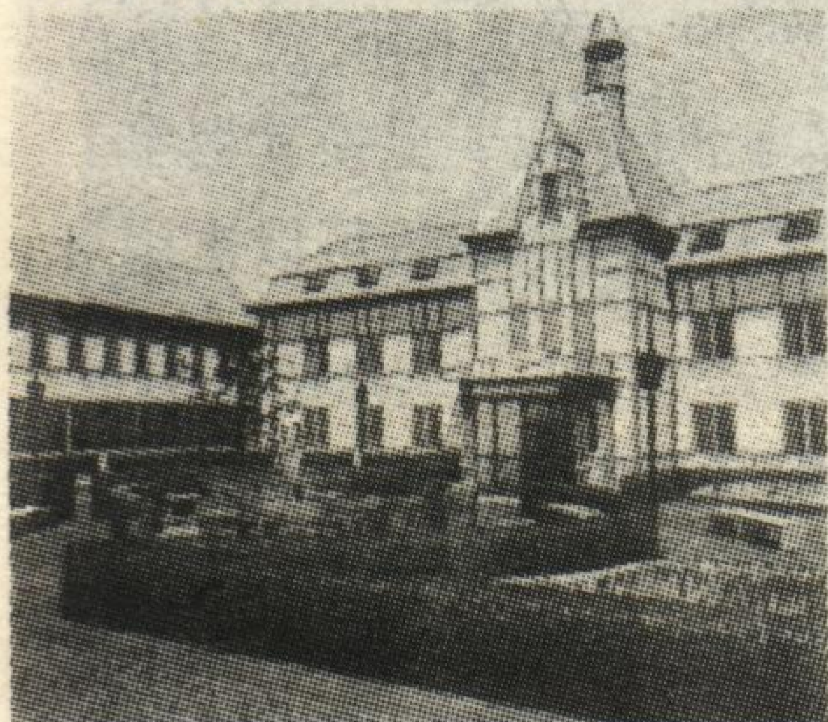
评价 **B**

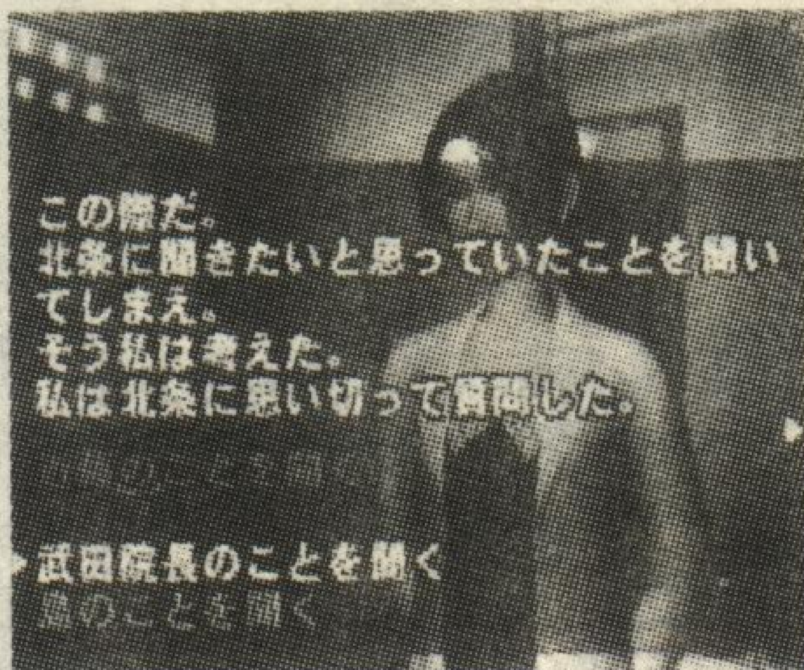
机种:PS	类型:AVG	
厂商:VISIT	发售日:4月20日	
记忆区:1	CD-ROM	不对应PDA

雑な気持ちになった。
私の不安を誘うかのように、板垣さんがいきなりよろけた。
私は、慌てて板垣さんに駆け寄り、肩を貸した。
▶体調を尋ねる

大正14年春，在一座被封闭的医院中……

在表面上一切看似平常的一天，将一切细微的变化综合起来都会发现其中隐藏着极大的阴谋……以选择项的变化而推动故事发展的本作充满了恐怖的感觉，同时其出色的效果音也增加了游戏的气氛。





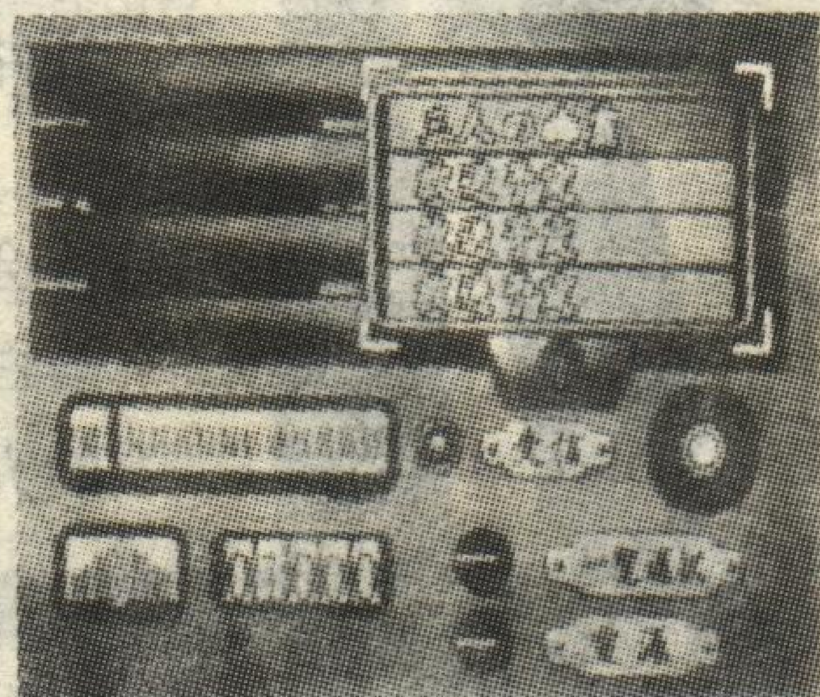
完成一次游戏所能看到的故事并不是本游戏的全部，当第二次玩游戏的时候曾经选过的选项就会变为红色，这样你就不必担心走上过去的老路。



同时，游戏中还有着类似于"好感受"的"RERSONAL POINT"，只要将这一数值提升，故事就会沿着特定的路线发展，各位玩家对此请务必注意。

奇妙的道具

在故事发展过程中，会找到写有四组数字和谜之患者名的道具，这样就可以欣赏游戏中出现的MOVIE、CG以及音乐等等，大家千万不要错过。

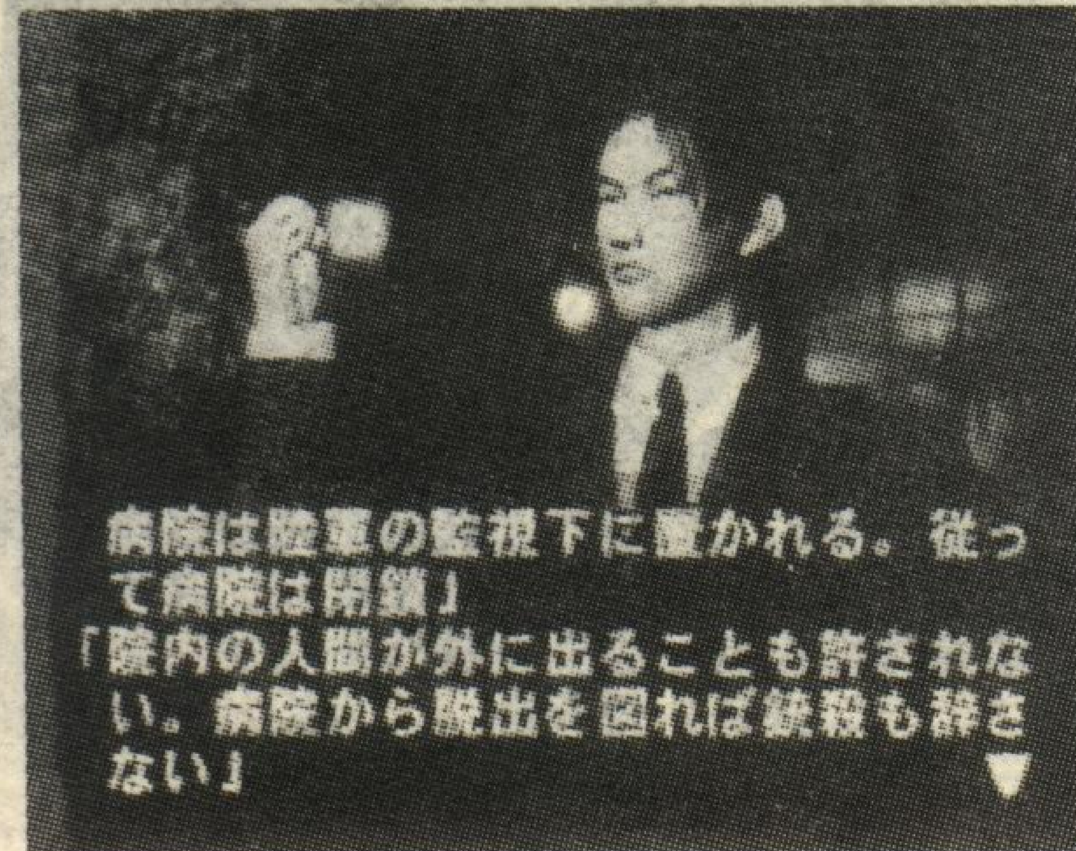


全部ENDING完全制霸!

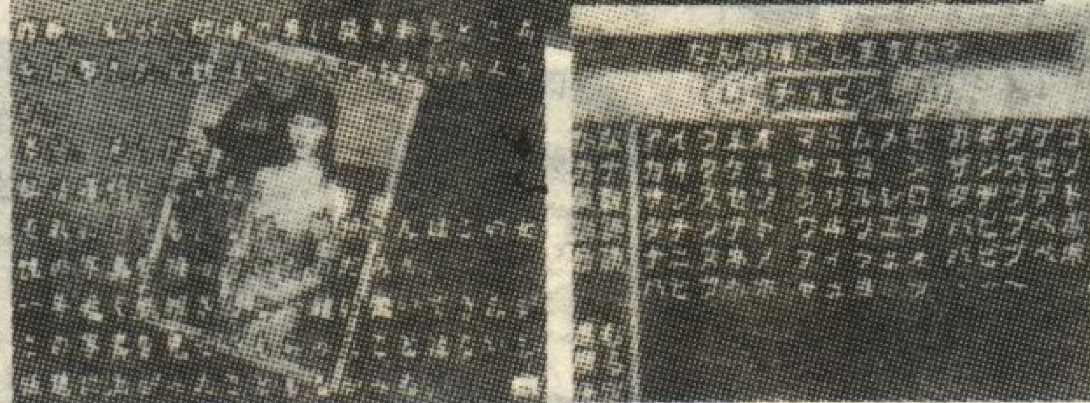
故事由此展开

因为感冒而同主人公一同住在医院中的板垣去世了，主人公感觉其死亡因有着不可告人的秘密，所以便与护士岛一起开始了调查。继而他们发现了有着相同症状倒毙在地的病人，究竟主人公能否摆脱噩运呢？







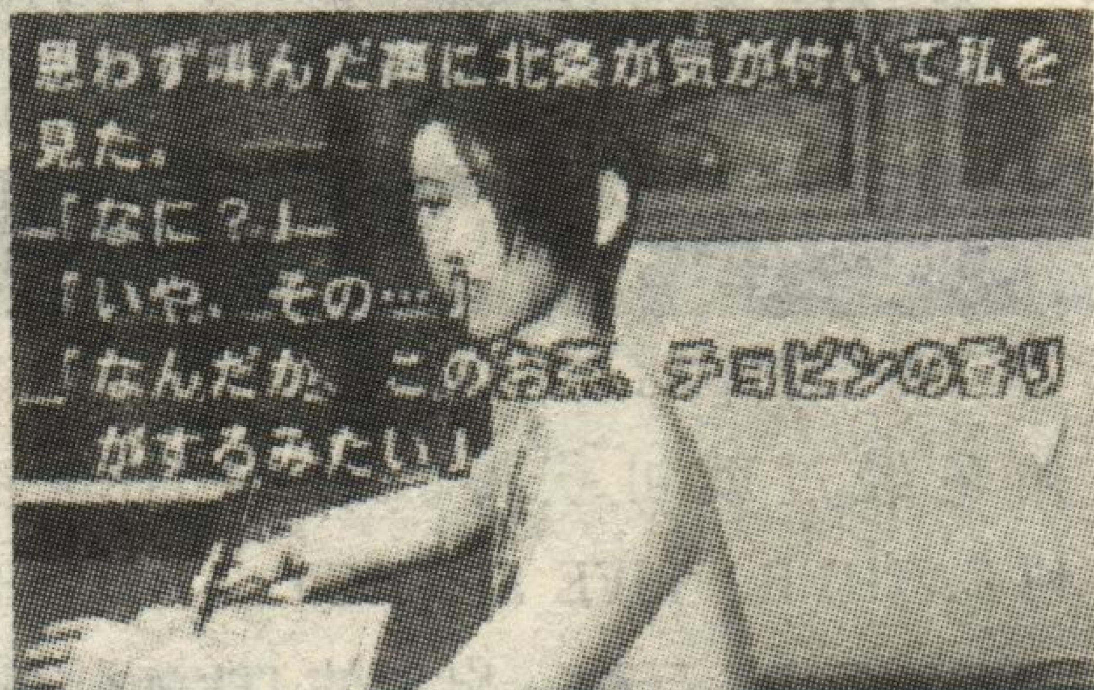


在夜深人静时，药房结束了开门的声音…主人公打开门前去察看，发现了一个男子杀人的场景。在护士中有着关于那男子的传说，据称他是因医疗事故而死并受到诅咒的男子的怨灵。但是此时他在主人公面前出现究竟竟味着什么呢？

恐怖的分分秒秒

抓住每个线索

北条是大东亚医院中十分优秀的美女医生，她性格冷静，从她口中主人公得知板垣是因为喝了某种药物才变得精神恍惚的。为了得到这种秘药，主人公决定前去接近这个女子……



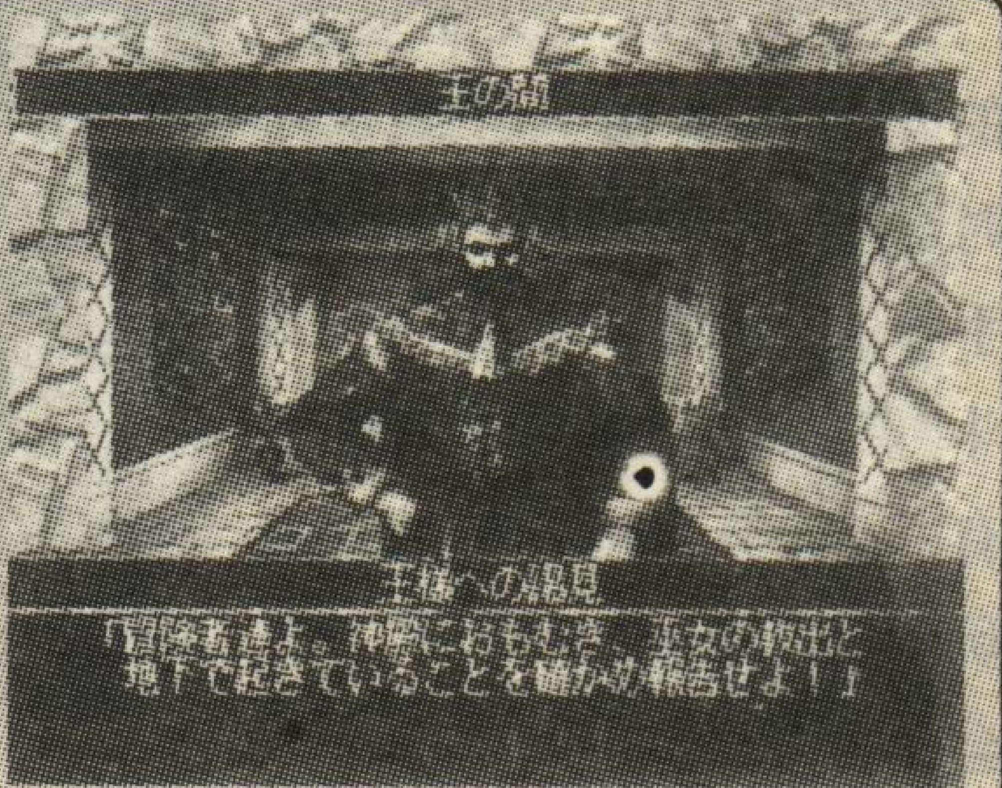


巫术外传－DIMFUIL

评价 B+

机种:PS	类型:RPG	
厂商:ASCII	发售日:4月20日	
记忆区:2	CD－ROM	不对应PDA

RPG的元祖"WIZ"系列的最新作登场了!



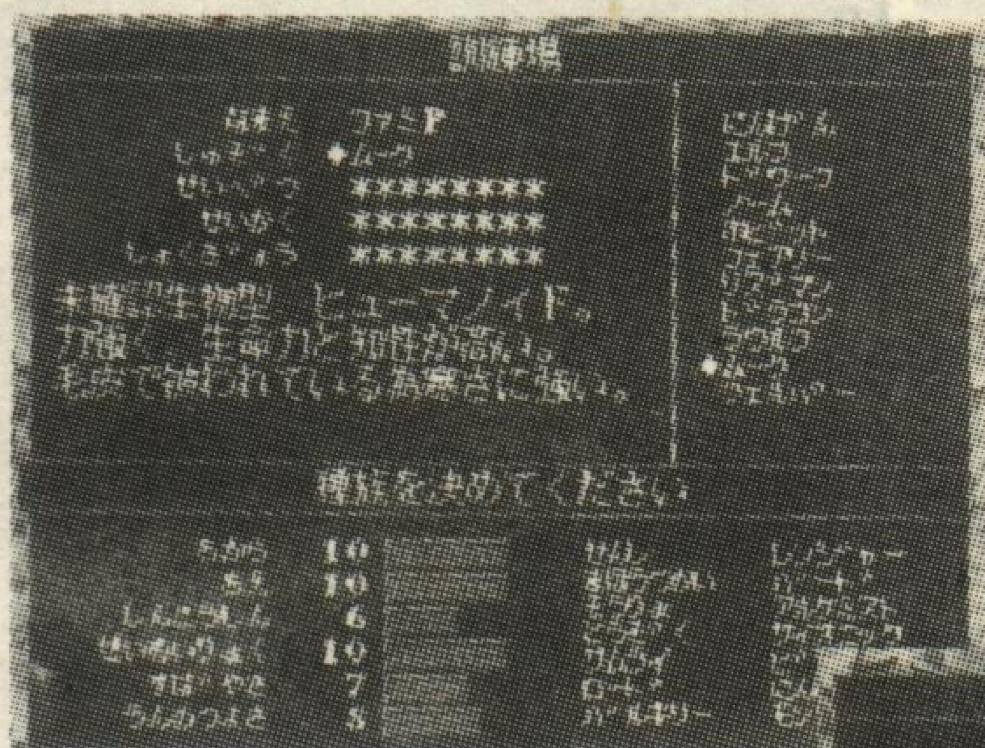
在RPG界拥有极高声名的"巫术"系列终于又有新作发售了，游戏的基本系统与过去类似，角色作成、队伍组合、道具收集以及迷宫解谜等相信大家都十分熟悉。此外，作品还加入了卡片游戏，行动地图也POWER UP了。

本作的故事完全属于原创，舞台是名为凯内斯的古国，古代南美风情随处可见。情节之完整，画面之精细都十分令人称道!

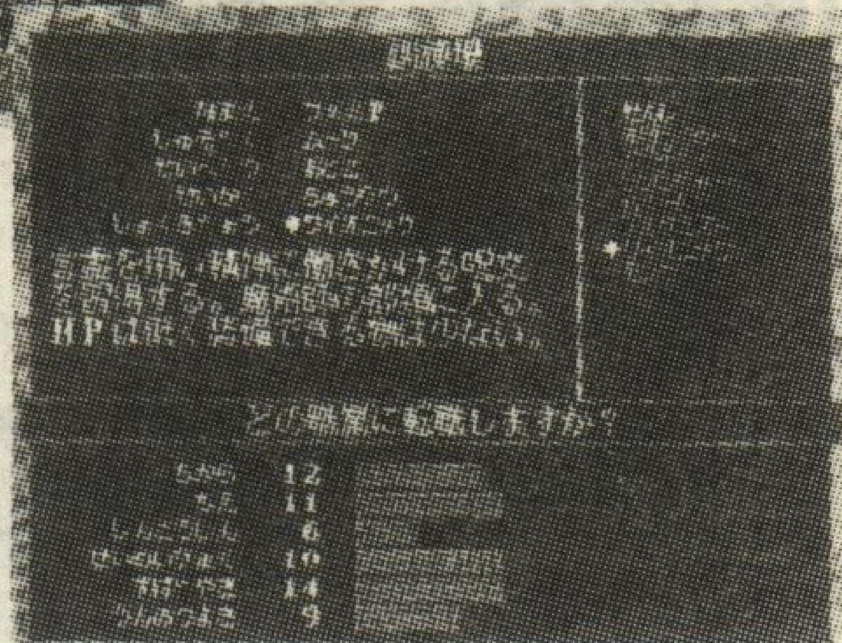
完全原创的故事

在祭祀之日，进入神殿的巫女忽然行踪不明，而其它奇怪的事件也相继发生，凶恶的怪物陆续出现。为了救出巫女并取得奖金，主人公展开了冒险……

"角色作成"中丰富的种族和职业



在角色作成时可供选择的种族共有11个，从人类到兽人，妖精及龙，每个种族都有着不同的特殊能力，各具优缺点。

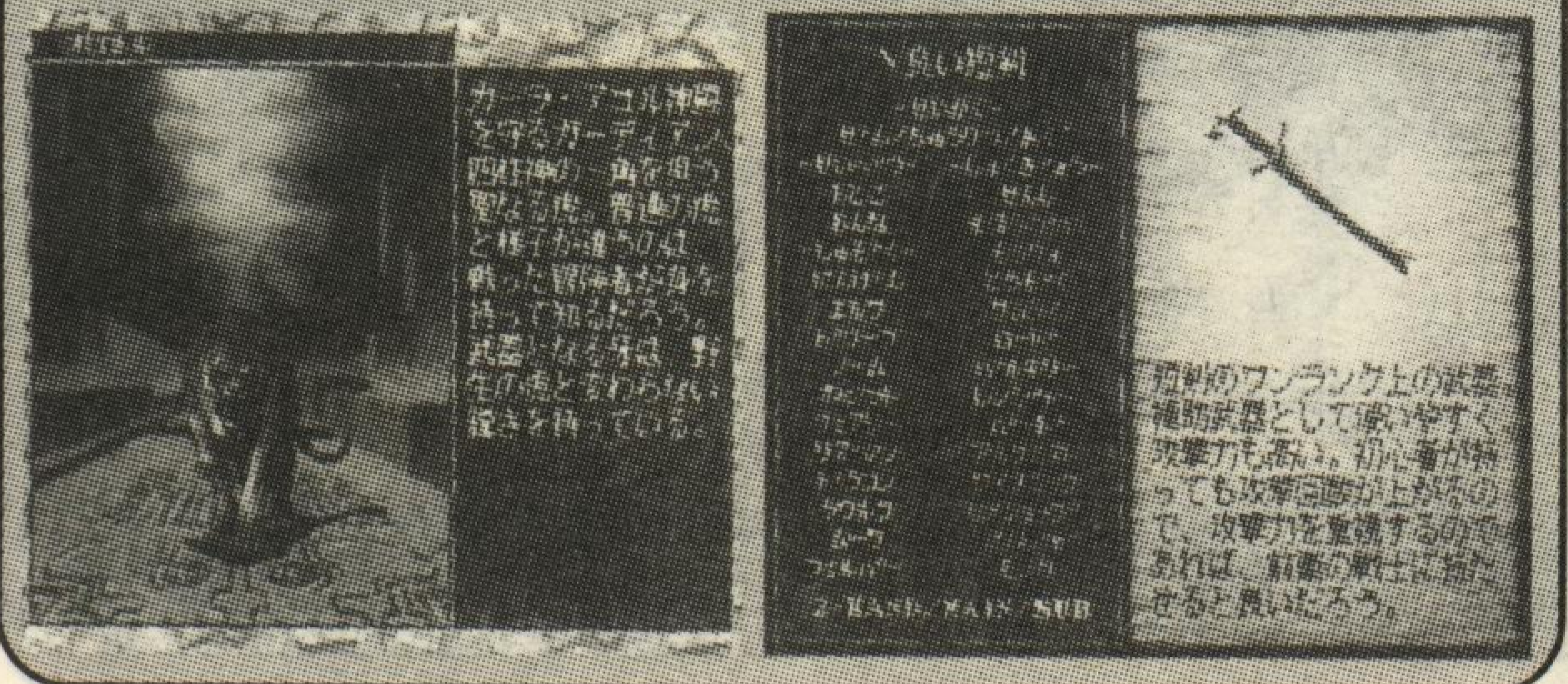


游戏里的职业共有14种，如战士，魔法使等等，不同职业会拥有不同的特长，此外可装备的武器及防具也不一样。

收集300种以上的道具!

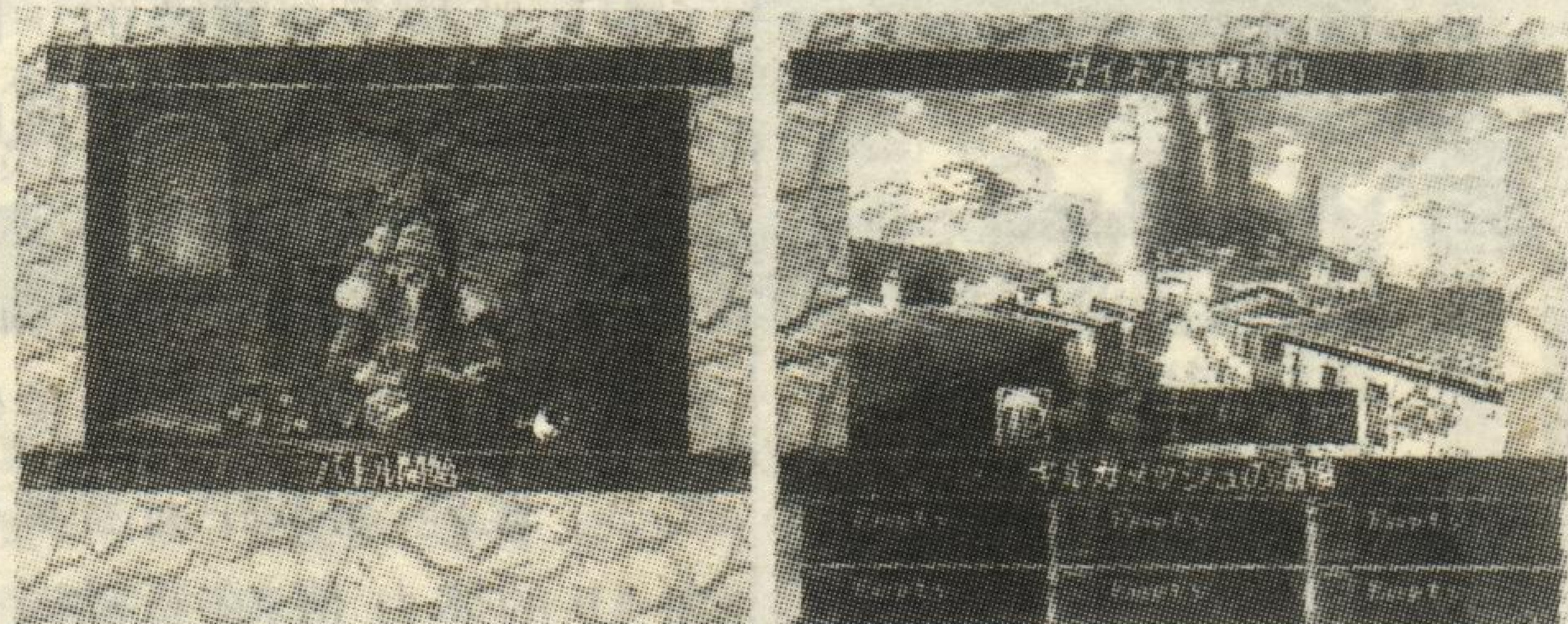
游戏里共有200种以上的怪物，300种以上的道具。玩者所遇到的各种怪物及入手的道具，会在"道具表"和"怪物图鉴"中分别加以浏览。

在道具表中会对道具的性能、作用以及各数据加以说明;而怪物图鉴更是同时具有资料性和欣赏性的双重价值。



酒场、训练场等设施十分充实

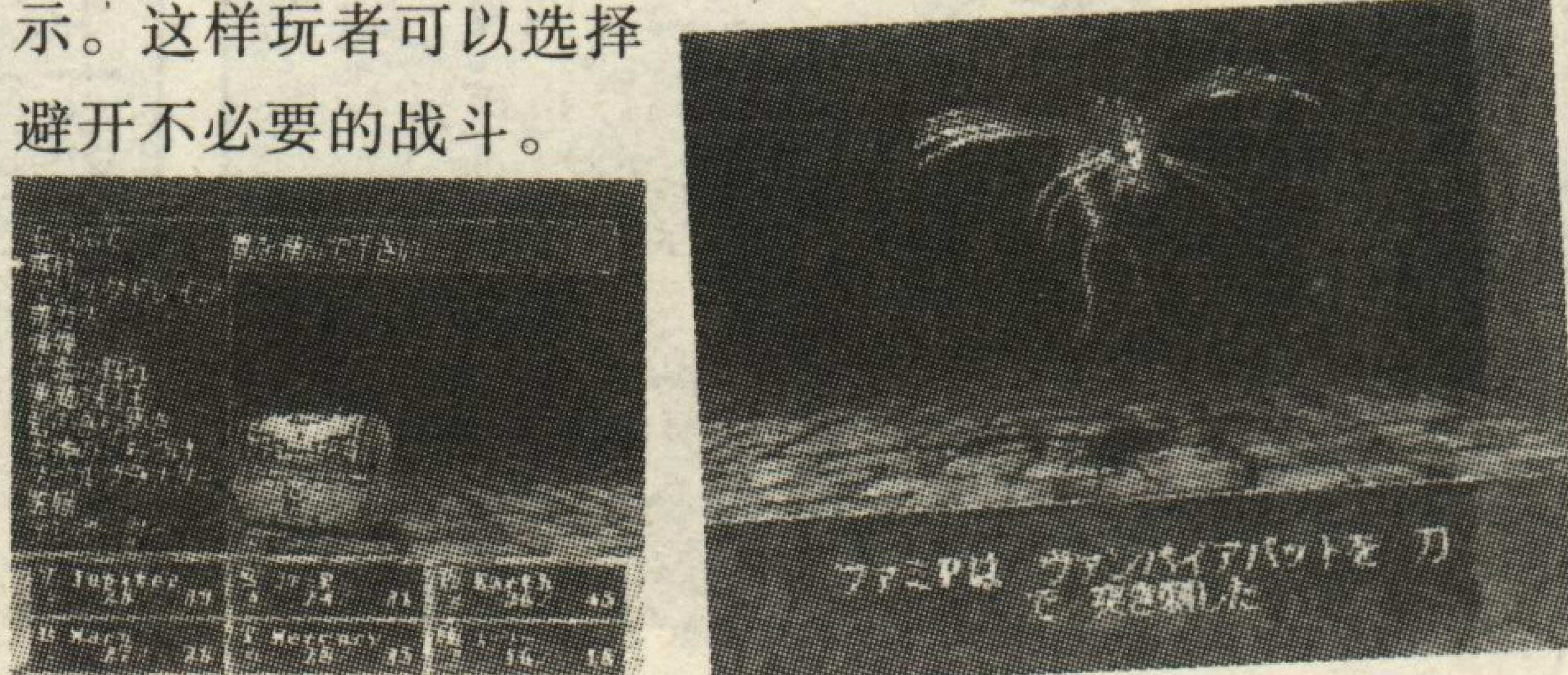
队伍的编成需要在城寨的酒场里进行，此外还可以玩到卡片游戏，在卡片战斗中获胜后还能得到有用的武器及防具。



在谜与机关满布的迷宫中探索

玩者所要探索的场所主要位于迷宫之内，其中少不了丰富的谜题。想要到达迷宫的最深处，不仅要有一定的智慧，同时也要有相当的耐心。迷宫内徘徊的怪物在地图上会以用图标来表示。这样玩者可以选择避开不必要的战斗。





托利法尔斯魔法学院

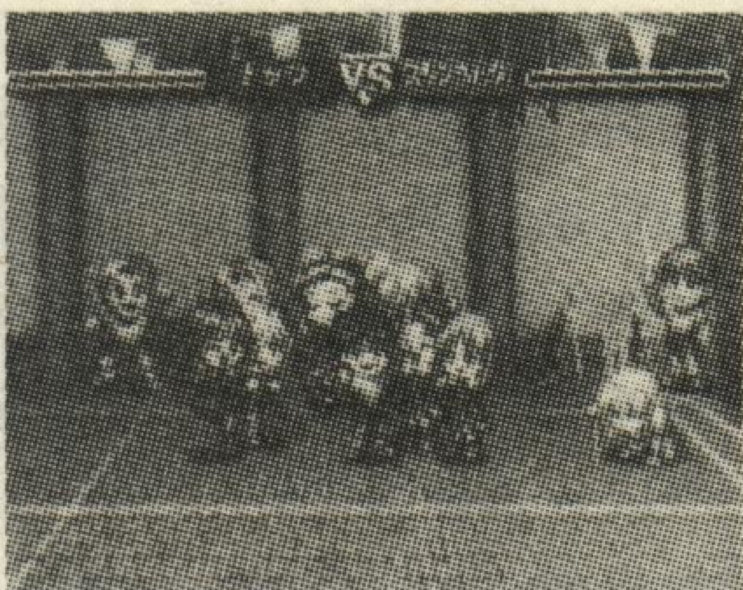
评价 B

机种:PS	类型:SLG
厂商:ASCII	发售日:4月20日
记忆区:2 CD-ROM	不对应 PDA



究竟能够得到哪个女孩子的苦心呢?

本作是以"艾尔贝修"的角色们上初等部的那个时代为舞台所展开的与对手争夺"爱之巧克力"的"战斗"。你将会遇到的女性共有7名,努力提升好感度是玩者最主要的目的。你不妨和朋友比试一下,相信一定会十分热闹。







一起游玩吧!

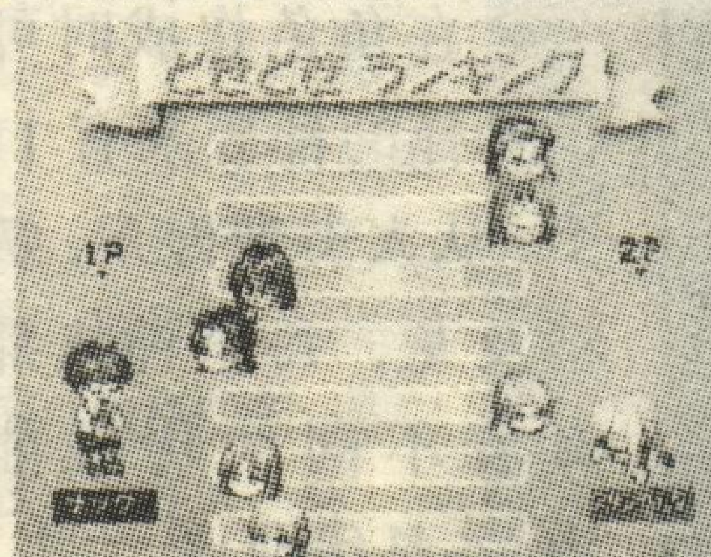
一共有三种游戏,你可选择自己喜欢的那种,根据你的人气会有不同的女孩子站到你一边,尽量吸引多些女孩,然后再去挑战游戏吧!



快快乐地度过每一天!

游戏中有着滑雪、文化祭以及节目等要素,时间以2天为一个单位,每天可以安排各种内容。迷你游戏的参予配取胜是十分重要的,因为这是获取女孩子的好感的最有效的手段。能够同时令多位女孩对自己青睐有加,将是使游戏顺利进行的关键之一。此外,游戏中有着被称为AP的体力 值,在行动时务必有效加以安排。









晚餐的对决!

吃饭时共有两张桌子,自己一方与对手分座于此。此时可与女孩子们对话,并与对手展开对决。自己一方的桌边是否热闹欢快,将是体现你魅力的一个重要方面,为此玩家平时一定要多下功夫。



蛋糕的妙用!

如果自己吃下蛋糕的话可以令消耗的AP回复,当然也可选择将其送给女孩子,这绝对算得上是一件相当不错的礼物。



晚上的时候!

2天过去了,在晚上时要特别注意发生的特别事件。这对于玩家来讲绝对是个好机会,你可以借此令心爱的女孩子的好感度大幅提高。





密林探险队

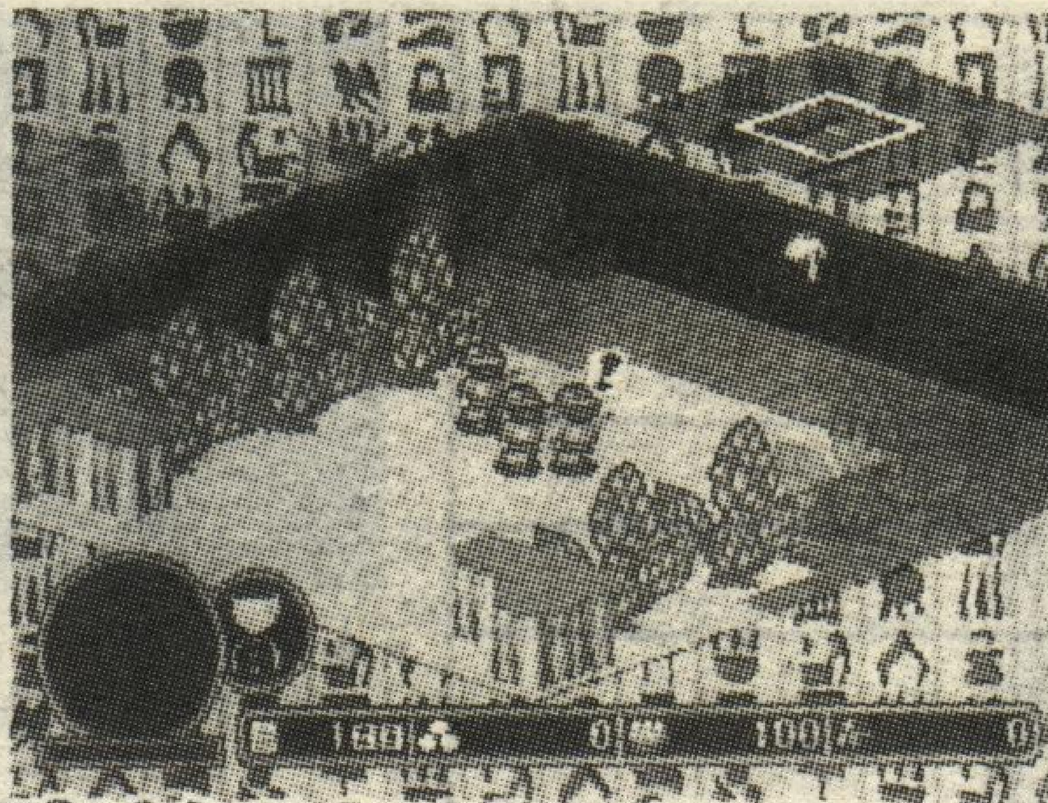
评价 B+

机种:PS	类型:SLG
厂商:VICTOR	发售日:发售中
记忆区:4	CD-ROM / 不对应 PDA

让我们一起前往森林的最深处!



在这款《密林探险队》中,玩者所要扮演的是探险队的队长,带领手下的队员在密林深处展开探索,你所要做的工作包括有调配食物、消除阻碍前进的障碍,在限定的时间内到达目的地。为了能够按期完成任务,你就务必要给队员以明确的指示,此时的安排要力求合理,否则很有可能会事倍功半。总而言之,这是一款十分有特色的模拟游戏,其中的很多要素颇具可玩性。



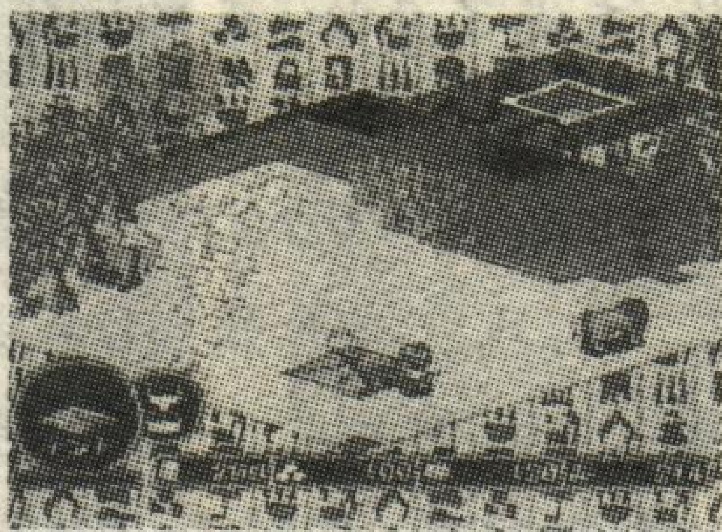


必读!探险需知!

玩者可以给队员下达指令,去调查森林中那些未开拓的地带,这些地带在游戏中是用比较暗的颜色来表示的。玩者还要分配好食物等消耗品的使用,并随时准备应付在猛兽出没的丛林中可能出现的各种问题。在此,我们向大家介绍几个务必要注意的要点,而你是否能成为一个合格的探险队队长就要看自身的实力了。

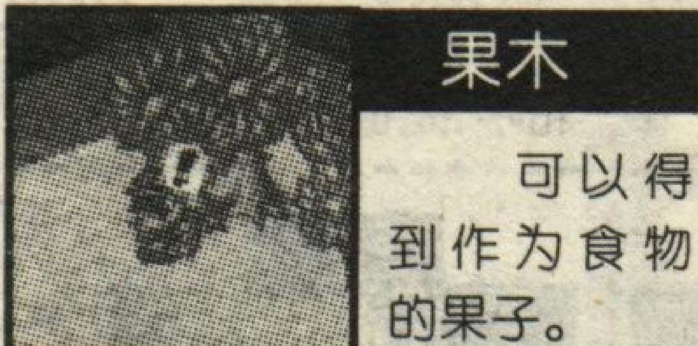
1 确保大本营

探险队的据点是队员们居住的帐篷,这里也是密林内唯一可以保存食物的场所。在何处设制营地是十分重要的,因为它将是你进军丛林的基础。



2 物资调配

确保食物的充足是探险队最重要的保证,当 见到有果物的树木时千万别轻易放过。食物可以令队员的体力回复,游戏过程中要时时刻刻注意现有的食物存储量。



果木

可以得到作为食物的果子。



树木

砍伐后可以得到有用的木材。

3 调查周围

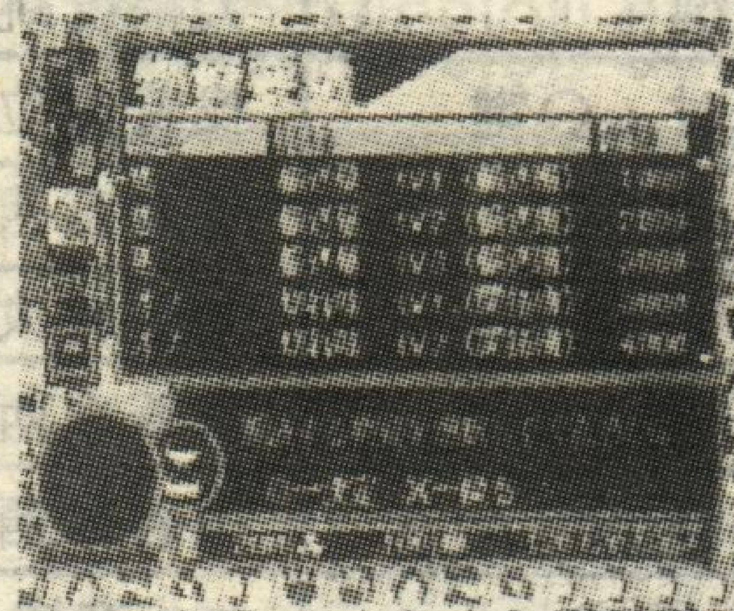
向本部要求提供物资就需要付出一定的金钱,如果在密林深处发现了化石及其它贵重品的话大家千万别错过,因为这可是十分难得的机会,一旦失去就追悔莫及了。



▲终于发现了宝贵的化石。

4 依靠本部的支援

为了发现贵重的物品,就需要存贮一定数量的金钱,以便要求本部提供必要的物资。其中包括有对猛兽用的麻醉枪,砍伐树木的工具等等,再有还可增加队员的数目,最大队员数为7人。



5 使用道具

砍伐的木材可以用来做成渡过河流的桥 梁,因此木材也是如食物一样重要的道具,使用前要仔细考虑

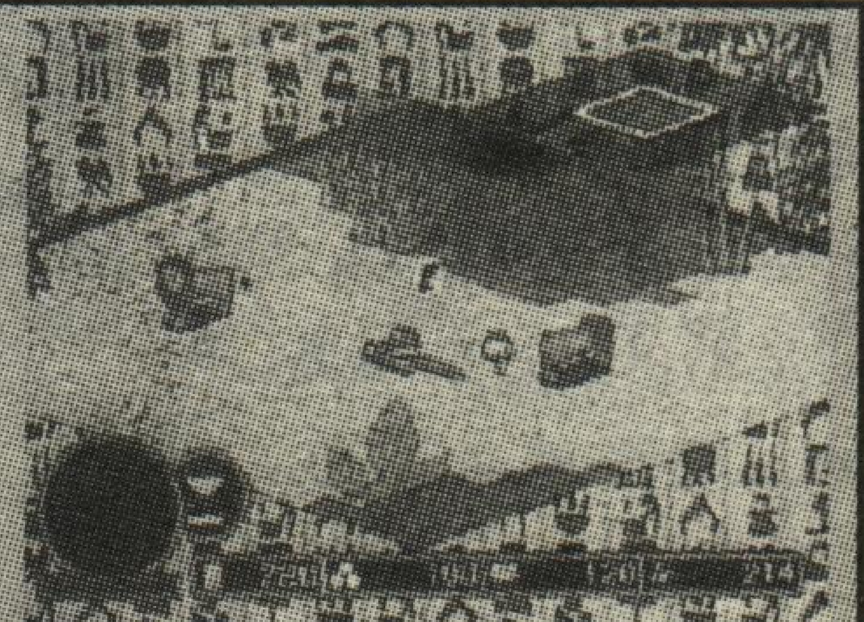


6 注意休息

队员也是人,如果过于疲劳就会倒下去。所以,为了能保存充沛的体力就一定要注意适当地去营地休息。



注意猛兽



为了预防与猛兽的遭遇,所以就要让手持麻醉枪的队员在周边担任警备的工作。如果遭到猛兽的袭击,队员体力会急速减少,这可是要特别注意的。

TINY BULLETS

评价 B+

机种:PS	类型:ACT	
厂商:SCE	发售日:发售中	
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

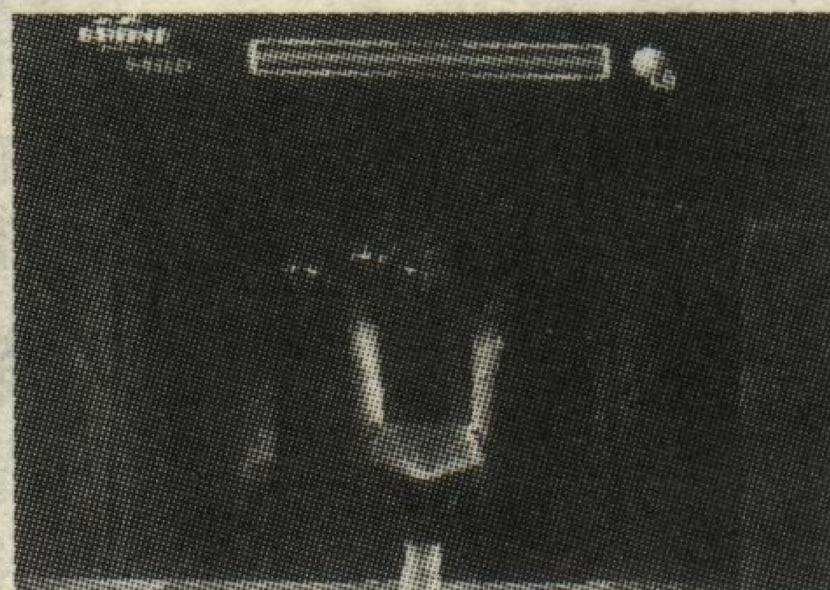


基本操作的介绍

□键	/
△键	蹲下(看地图时可放大地图)
×键	起跳
○键	拾起/放下
□键+↑	移动放慢
△键+↑	向前滚动
△键+↓	向后滚动
△键+←+→	蹲下360度转动
跳起时按△键	把可踏破的地面踏破
×键+↑	大幅度跳跃
跳时+○键	找着边位
○键+↓	拿着东西时会变成掷出东西
○键+↑或↓	面前有大型物体时会变成推或拉
○键+↑或↓	抓着东西时会变成上下摆动
○键+←或→	抓着东西时会变成向左或右移动
R1键	180度转身
L1键+←或→	不转身地移动
R2键+○键	发射子弹
R2键+×键	转换子弹
L2键	视点放大
L2键+△键	视点转换
START键	物品表、设定及SAVE/LOAD
SELECT键	地图



▲在迷宫中有着各种机关，玩家在前进时要注意观察。

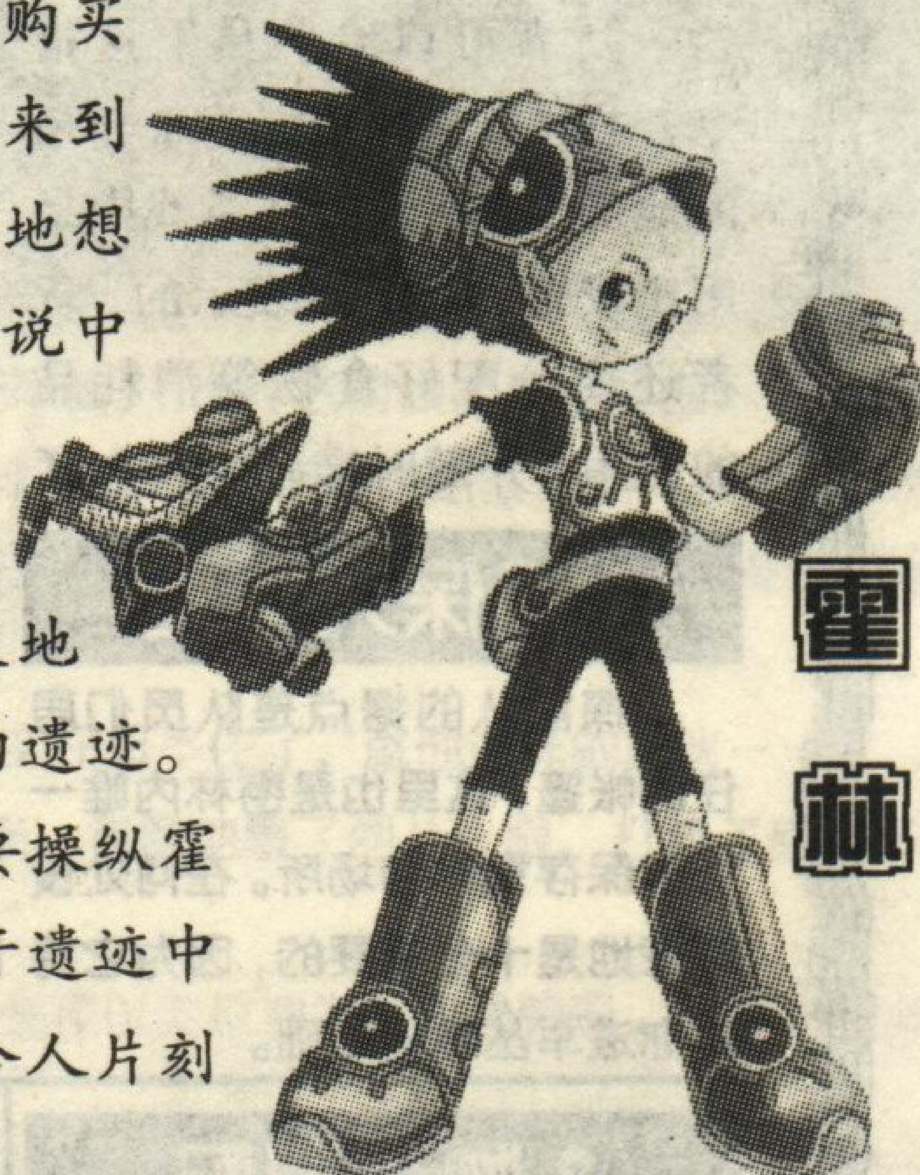


▲发现敌人时可用R2键进行瞄准，在没有把握前不可胡乱攻击。

拿出勇气去遗迹探险！

霍林本来是要去邻村购买药物，但好奇心旺盛的他来到“咒之山”的时候，很自然地想起了有关这里的传说。传说中“咒之山”封印着众多怪物，充满了危险。正当他犹豫的时候，突然发生了大地震，霍林一下跌入了山中的遗迹。

游戏就此开始，玩者要操纵霍林一边打倒敌人，一边解开遗迹中的各种谜题。这可是一款令人片刻都不敢松懈的佳作呀！



霍林

注意地图

当玩者到达一个地方的时候，地图上就会显示出该地的地形。地图上蓝色的部份是已出现的地方，而红色则是不可到达的地方，闪动的三角形就是主角。另外，黄色的格子是曾使用过水晶的地点，在某地印记上使用水晶后会得到物品并无限量使用，如玩者选择消除印记就可以得到物品。





人物介绍

在游戏中除了主人公霍林之外，还会有一些仲间登场，他们各具特色，在故事中也将起到十分重要的作用。

左尔特



性格豪爽，负责守护村庄的和平，是位出色的战士。

艾多尔



性格稳重的战士，样子是巨大的龙，可以上天入地。

嘉利



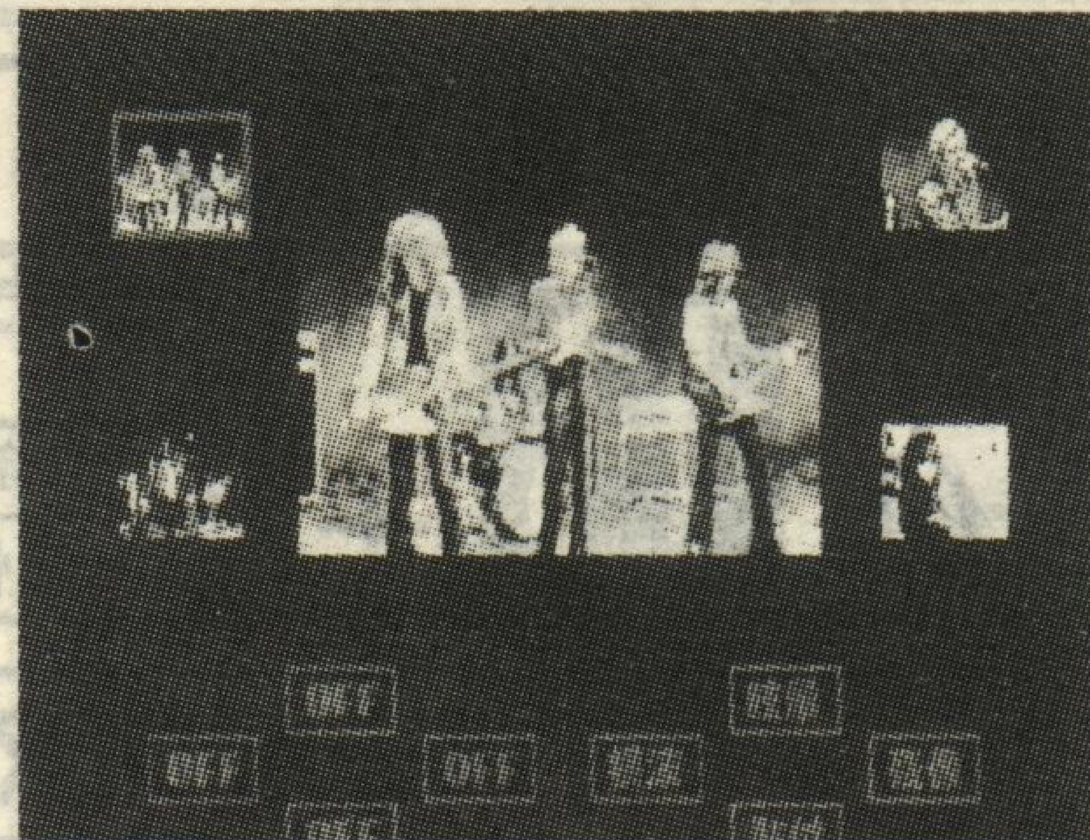
神秘的小女孩，有强大的魔力，跟主角一样是13岁。

THE YELLOW MONKEY

评价 B+

机种:PS	类型:ETC	
厂商:HANDS ON ENTERTSINMENT	发售日:发售中	
记忆区:0	CD－ROM	不对应 PDA

THE YELLOW MONKEY 的华丽演出！



这是款集合了大人气摇滚乐队“THE YELLOW MONKEY”的音乐与映像的作品，对于该乐队而言这是一次全新的尝试；对于广大玩家和FANS而言，这绝对是一个欣赏和收藏的好机会。担任本作监督的是VIDEO CLIP界极具盛名的高桥荣树，他那独创性十足的画面充满了震撼力。

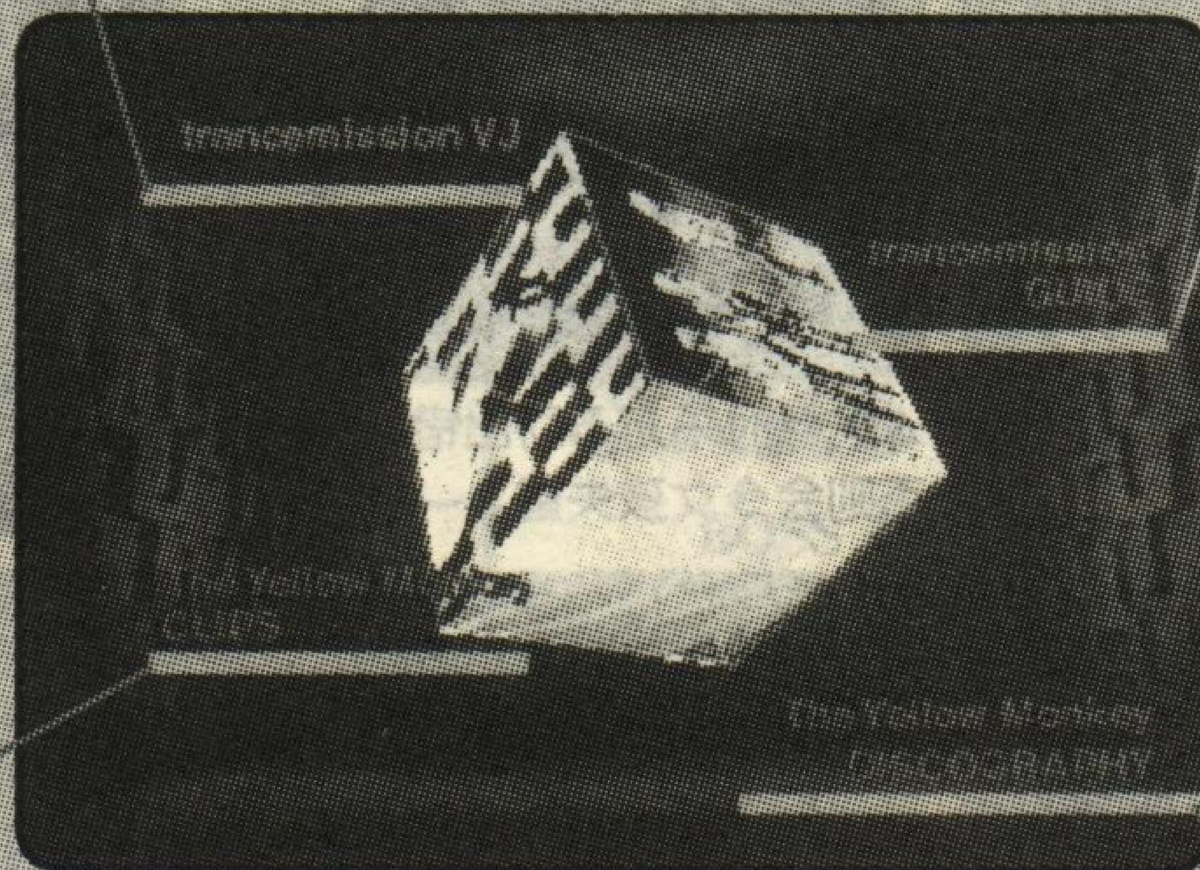
十年间巡回113次，动员55万人

THE YELLOW MONKEY 于1989年结成，是一支十分成功的摇滚乐队。图片中从左起分别是古井和哉，菊池英昭、菊池英二和广濑洋一。在1989到1999十年间，THE YELLOW MONKEY 在日本全国实际巡回次数多达113次，总共动员了55万余人。去年，他们和高桥荣树监督合作，以全新的映像形式将其世界观完美地表现了出来。



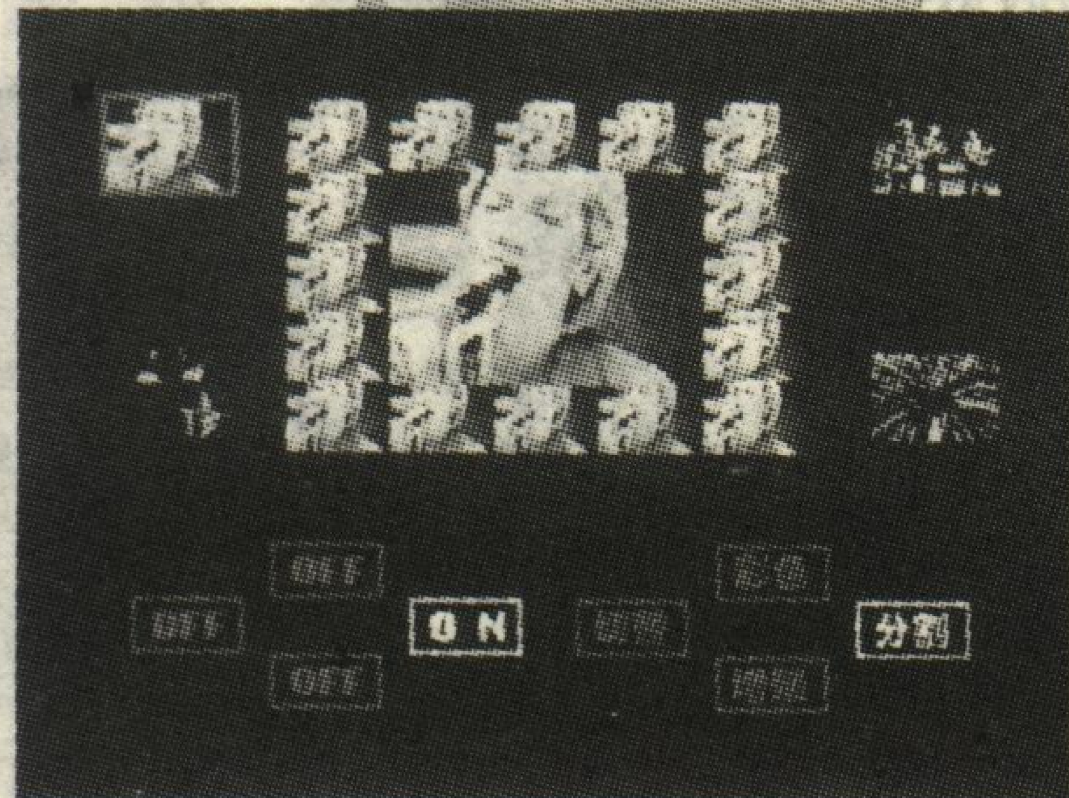
沉浸在四个“YM”的世界中

游戏中共有四个模式，想信会让玩者感受到不同的乐趣。其中有着可自由编辑映像的“VJ”，对映像作品加以解说的“GUIDE”，鉴赏VIDEO CLIP的“CLIPS”，当然，收录有发售过所有CD资料的“DISCOGRAPHY”也是不可或缺的！



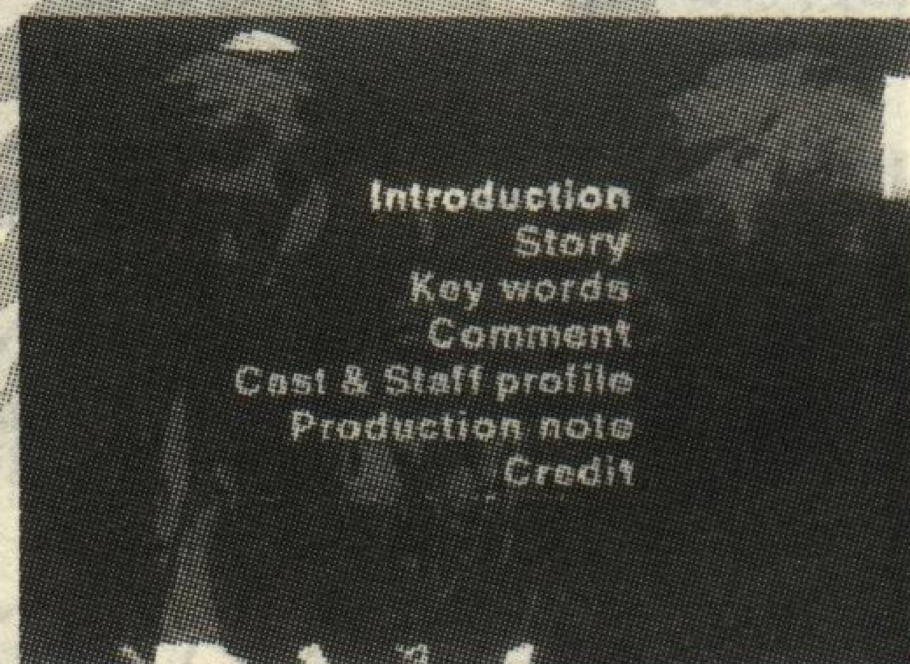
TRANCEMISSION VJ

可对映像的配曲进行编辑的模式，四种映像素材与画面分割、色调变换以及20余种效果的组合。产生了丰富多彩的变化，其表现形式有300多种。



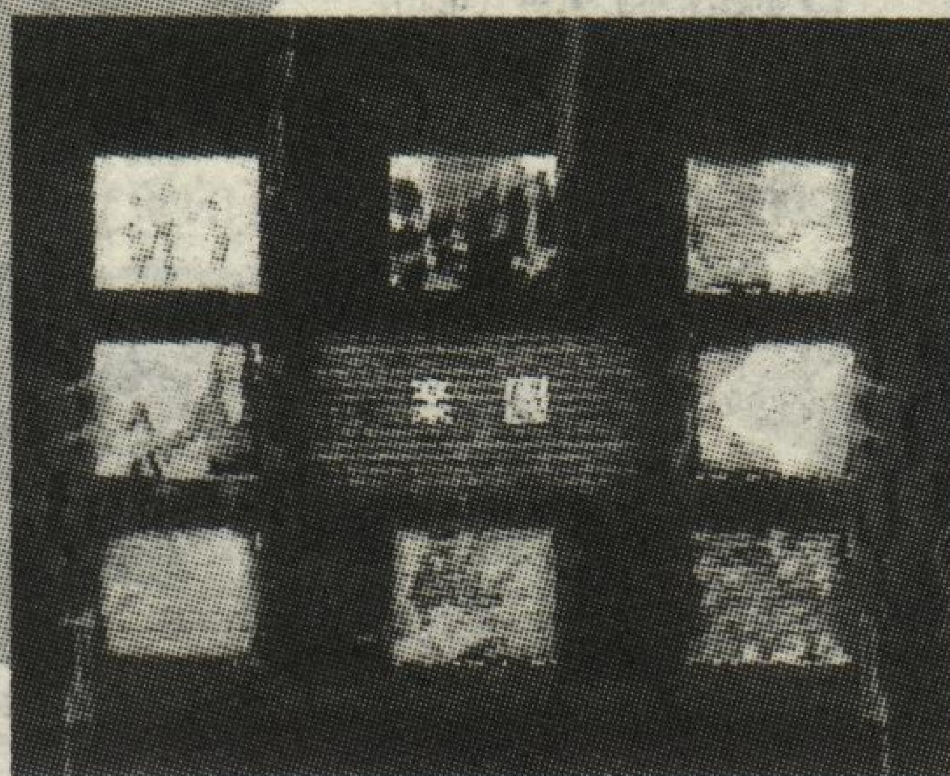
TRANCEMISSION GUIDE

这是电影“TRANCEMISSION”的配乐集。其中包括有名场面未发表过的写真60幅，此外还有对电影的解说及故事介绍等，在菜单中选择自己感兴趣的部分，进入后相信一定会得到你最希望了解到的资料。对电影感兴趣的朋友，当然也可购买与游戏同时发售的DVD。



THE YELLOW MONKEY CLIPS

这是可以欣赏高桥监督一手创造的“THE YELLOW MONKEY”的VIDEO CLIPS的模式。收录曲目有：“SPARK”、“乐园”、“LOVE LOVE SHOW”、“SUGAR FIX”、“MY WINDING ROAD”等等劲曲。THE YELLOW MONKEY 的音乐风格与高桥监督的独特映像完美结合在一起，形成了超凡脱俗的魅力。





THE YELLOW MONKEY DISCOGRAPHY

连1989年时THE YELLOW MONKEY的VIDEO DISC的封面都收录在内，此外还有单曲20枚、专集9枚、VIDEO 9枚等，从中你可看到相关的画面及收录曲一览等，这是对其发展历史的最全面的回顾！

幻影月夜～月夜野奇谭

评价 B+

机种:PS	类型:AVG	
厂商:KAGA TECH	发售日:发售中	
记忆区:2	CD－ROM	不对应 PDA

充满古风的文字恋爱游戏!



曾在 DREAMCAST 上发售的恋爱游戏“幻影月夜”以其流畅自然的故事迎得了广大玩家的好评，现在该作被移植到了 PS 主机上。登场角色共有 11 位，主人公不需送礼也不用约会，只要摸清这些女孩子的性格，在问答中选择最适当的答案就足以征服她们的心。随着回答的不同，剧情的进展和好感度的高低都会有一定的变化，因此大家千万不可信口开河，否则就只能以悲剧收场。

STORY

舞台是位于都市郊外的月夜野町。在夏初的某日，主人公在山丘上的公园遇到了一位幽灵少女。她曾是主公曾祖父的恋人，此时她将主人公认作了当年的爱侣，于是便与主人公一起回到了家中。就这样，主人公与幽灵的奇妙生活开始了……



与主人公有关的女孩子



朝雾あやめ 住在主人公家中的幽灵少女，15岁，曾是主角曾祖父的恋人。



朝雾南 あやめ的后代，主角的学妹，喜爱叶月，隶属合气道部。

坂上叶月 合气道部主将，主角入学起就和她是好友，是美雪的姐姐。



坂上美雪 叶月的双胞胎妹妹，是一位让人难以接近的“冰美人”。



鸣海理央 主角的好友，演剧部成员，性格适合做一个贤贤妻良母。



克里其蒂娜·格拉姆 13岁，但却极有表演天赋，是个极具实力的明星女孩。



世川早苗 主人公的长辈，是“花店”的店主。



世川あさみ 早苗的女儿，与主人公有一定的交情。





御所飒姬 谜之阴阳师，担任除灵的工作。



大屿つむぎ 与主人公等相识，电影部成员。

设计独特的恋爱游戏

虽然本作整体上是随着剧情主线而发展，不过仍旧有着一定的自由性，如在放学之后，玩者可以在几个地方移动，由此也会产生或错过一些十分重要的特别事件。玩者应多了解女孩子们到底喜欢去哪些地方，然后到那里去逛逛，说不定会有意想不到的收获。



▲选择时千万不可出错，否则会令女孩失望。



… … … 达 成 度 … … …

每个女孩子都有属于自己的故事，玩者能够一一探索出来吗？要了解女孩子的好感度，只要回到开始画面选“おまけ”中的“达成度”即可。另外，在“おまけ”中还可以找到几个其它模式，例如观看游戏中出现的图片的“CG 模式”及试听乐曲的“SOUND TEST 模式”。，而“パズル”则是要在结局之后该女孩子与玩者在一起时才会有的资料……

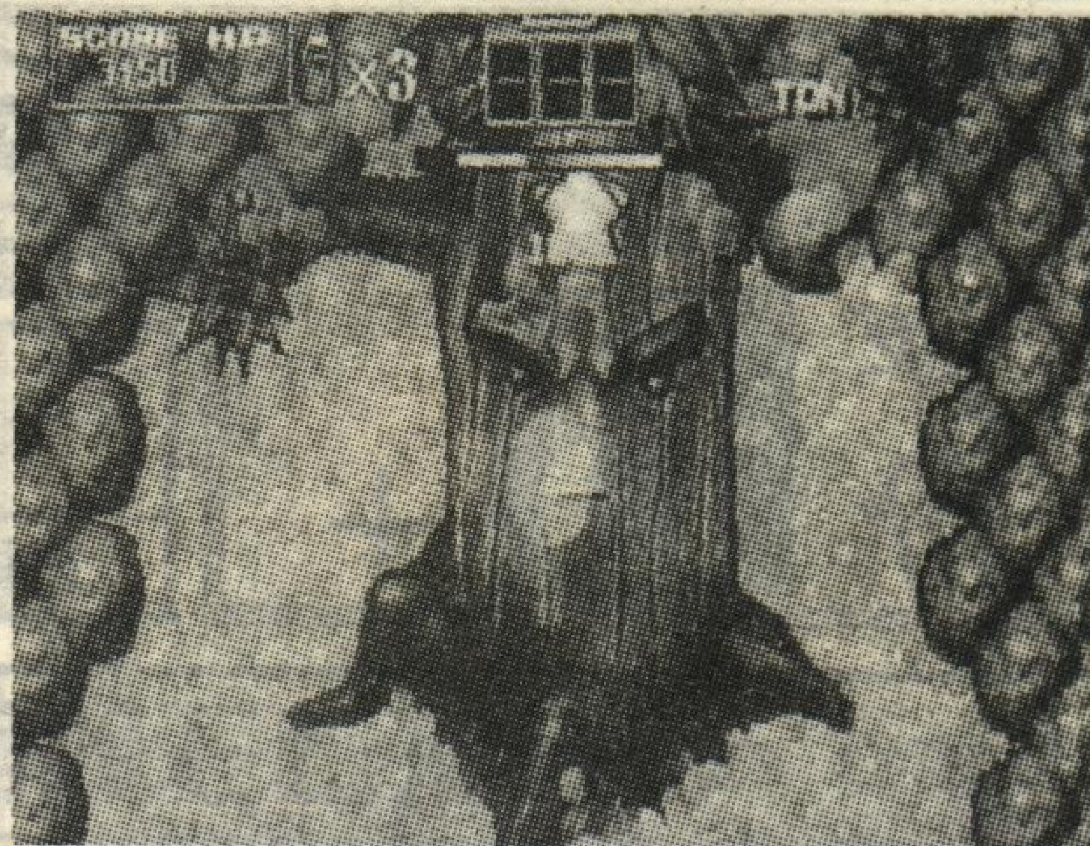




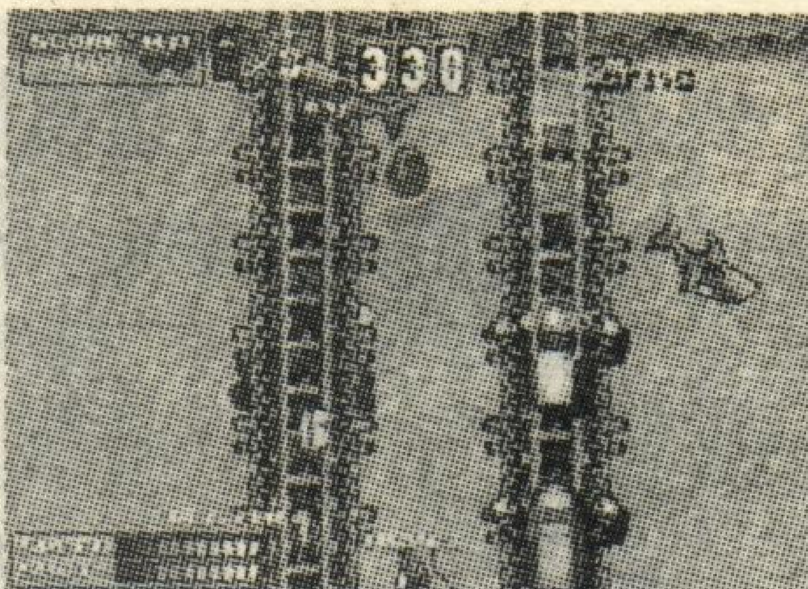
TRL

评价 B

机种:PS	类型:STG
厂商:VICTORY	发售日:发售中
记忆区:0	CD-ROM	不对应 PDA

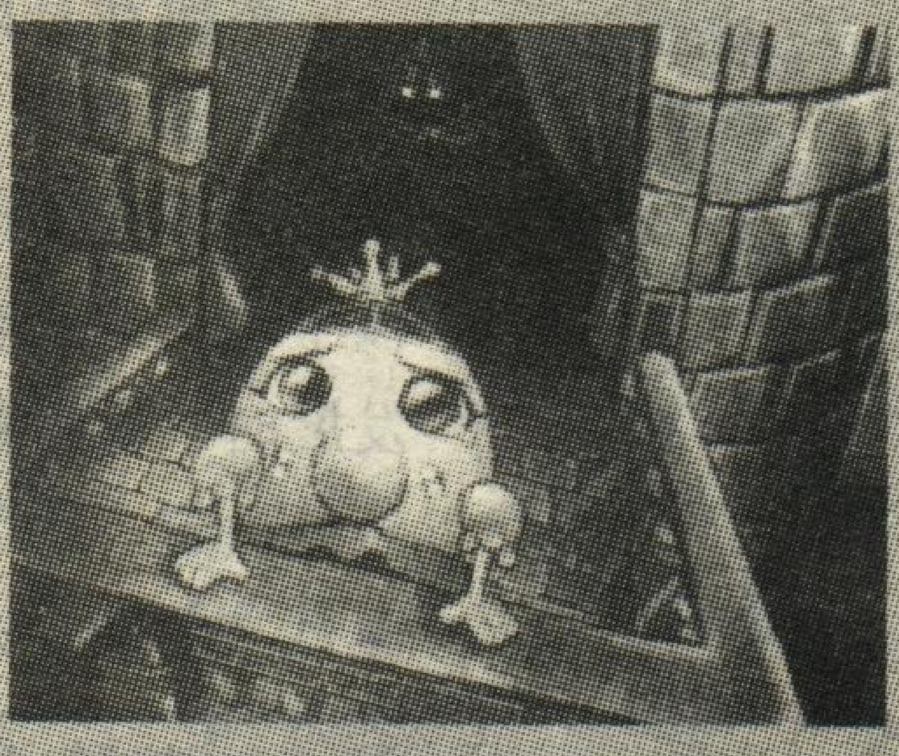


在新干线上展开的奇异的战斗!



这是一款十分独特的游戏，玩者平时要做的是控制自己一方的新干线列车，另一方则由 CPU 控制(当然在有 2P 加入的时候,便可由他来接管)。由于舞台是新干线，所以必须要依照轨道前进，当遇到叉路时可按○键选择。在途中会有不断放出羊的小屋，同样只需适时地按下○键便可以令其暂停放羊。游戏里的敌人大部分是可一击毙命的，但对于某些特定的敌人普能攻击却根本无法奏效。再有，前进并收取道具的时候一定要小心,因为并不是所有道具都有积极的作用，有的是可令你 POWER DOWN 的。

STORY

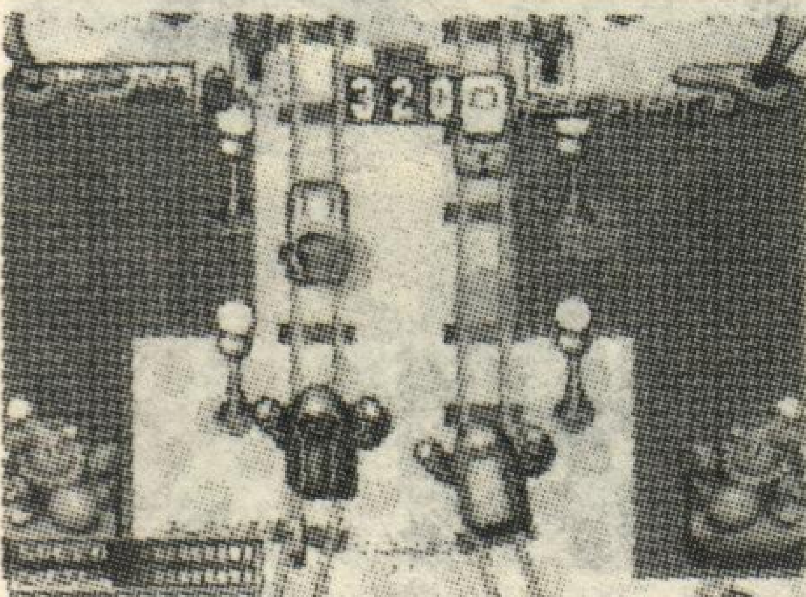


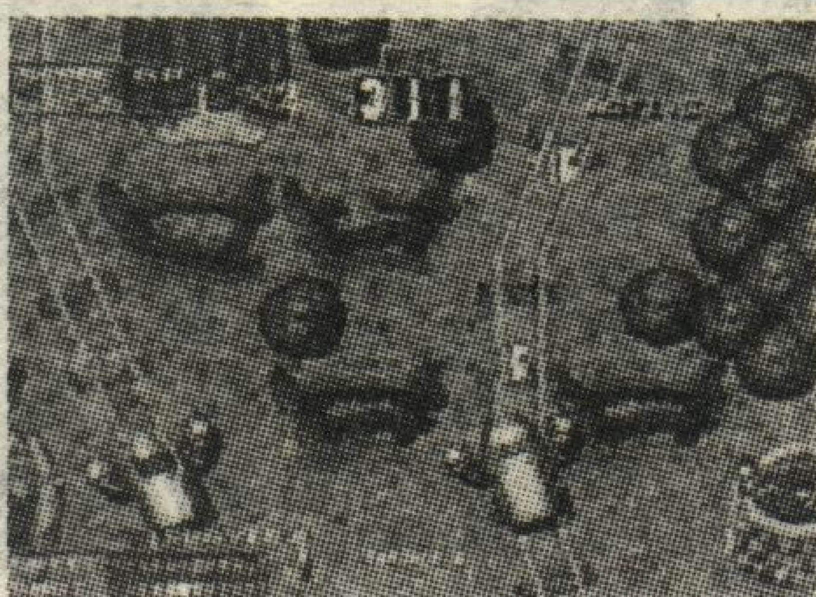
在和平的特兰法王国,突然出现了魔王。双胞胎王子文克和马克西米利安为了救出被囚禁的公主，展开了讨伐魔王的旅程……

操作方法

手柄1		
	↑	加速前进/BOSS 战时向上移动
	↓	减速后退/BOSS 战时向下移动
	←	BOSS 战时向左移动
	→	BOSS 战时向右移动
	□	跳
	×	攻击
	○	操作开关等动作

手柄2		
	↑	加速前进/BOSS 战时向上移动
	↓	减速后退/BOSS 战时向下移动
	←	BOSS 战时向左移动
	→	BOSS 战时向右移动
	□	跳
	△	PLAYER 攻击
	×	攻击
	○	操作开关等动作
	L1	PLAYER1 减速前进
	L2	PLAYER1 加速前进
	R1	PLAYER1 操作 SWITCH 等动作
	R2	PLAYER1 跳





对 BOSS 战的攻略提要

STAGE1

对手是一株被控制的大树,其实力并不算高,射出的树枝很容易躲避。其弱点在于头部的星星，只要乘隙向其攻击即可。注意，当三条红线连在一起时攻击会无效(以后相同)。

STAGE2

此 BOSS 会从口中吐出石块进行攻击，而左右两边的石墙有时也会在震动后袭向玩者。其弱点在于双眼，只要当它睁开眼睛时(即在双眼闪光的时候)进行攻击便可以了。

STAGE3

BOSS 是三个机器人,其攻击方式是以伸出手臂及发射 LASER 为主。玩者其实只要集中攻击其中的任何一个便可以了，其弱点也是身上的星星。切记一定要手疾眼快。

STAGE4

BOSS 的攻击有两种,一是放出蝙蝠;二是先竖手指，然后再以双拳攻击。玩者对于蝙蝠可直接加以回避，至于双拳攻击则需先仔细确认其位置。BOSS 的弱点依旧是星星。

STAGE5

这是最终 BOSS,虽然他射出的 LASER 速度极快,但玩者可用跳跃来加以回避。此时的战斗要格外小心谨慎,每次出击都要看准机会。只要有耐心并且判断准确，过关应该不难。

友情之名的饰物

评价 B+

机种:PS		类型:AVG
厂商:NED		发售日:发售中
记忆区:2	CD－ROM	不对应 PDA

令玩家难于取舍的恋爱关系!

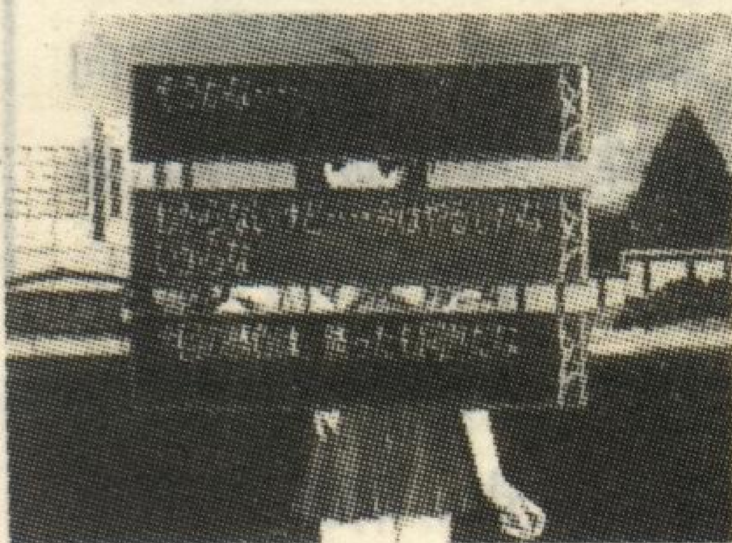




本游戏是以文字的形式来交待剧情，女孩子好感度及剧情的变化会因为玩者的某些选择而有所改变。在面对令自己动心的女孩子时，又或有意外发生并危及自已感情的发展时，玩者都务必要仔细斟酌，千万不要盲目决定。因为本作日文众多，所以对于不懂日文的朋友来讲可能会略嫌乏味。

游戏进程的解说

真奈美和菜织是主角青梅竹马的朋友，虽然两人性格不同，但都十分优秀，她们在内心深处对主角都怀有爱意，但主角却必须在其中做出选择。这样的安排真的有残酷呀，究竟该如何处理这复杂的三角关系呢？如何在令一方明了自已内心的同时，又不伤害到另一方的感情呢？好难呀……







游戏中有大量华美的CG图片，但有些是在特别事件中才可看到的，所以大家在选项时要注意，以免错过大饱眼福的机会。在完成游戏之后各位可在新出现的“SPECIAL”中找到“CG模式”，借以重视那些美丽的场景。

饰物的颜色变化



按△键可查看饰物颜色的变化，这种变化也代表了女孩对主角的感情程度。

爆机后又会有新的故事开始

当游戏的本篇“友情之名的饰物”结束之后，就会迎来番外篇“TOYBOX”。在此时登场的都是曾在本篇中出现过的女孩子，关于她们的故事也颇有值得回味的地方。



▲在本篇中登场的角色们将会在番外篇中陆续出现。

奇特的关系

美亚子与寒子两人总是不断地吵架，但过不了多久就又会和好，每次和好两人的关系都会变得更加亲密。这种奇特的关系实在非常有趣。





依赖的情感

みちる对前辈寒子十分崇拜，她总在留意寒子的一举一动，在感情上几乎对其充满了依赖。

通过这个小故事，大家可以看到许多寒子优美的姿态!



月影的叹息

在本篇中有许多人物登场，此次又发生了令街市混乱的怪盗“圣天使”的事件，继而追捕组织出现了，女主角菜织被卷人其中，这之后又将发生哪些有趣的故事呢……



不易了解的女孩

在本篇中大家可以发现柴崎与乃绘美间似乎有着很复杂的关系，当时很难令人理解，但这一点在番外篇就会逐渐明了。此外，乃绘美与真奈的弟弟健一有着……



怪物农场卡片大战

评价 B

机种:PS		类型:ETC
厂商:TECMO		发售日:发售中
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

全新的"怪物农场"登场了!

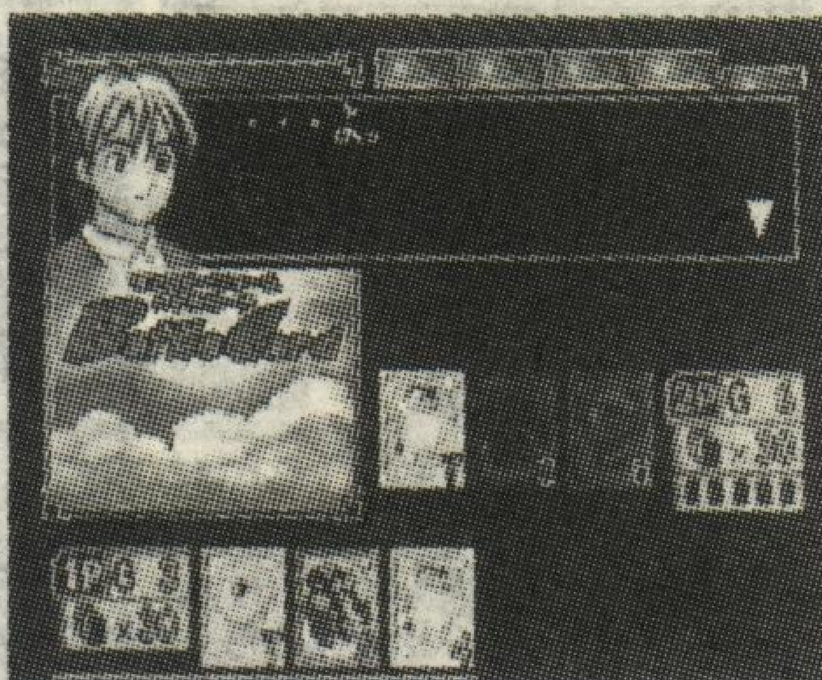
著名的"怪物农场"系列的最新作此次以卡片游戏的形式登场了。系统与过去相比有了根本性的变化，但那独特的趣味性相信一定能够吸引很多新的玩家。这是TECMO公司一次全新的尝试,大家不妨体会一下。

用CD来制作卡片

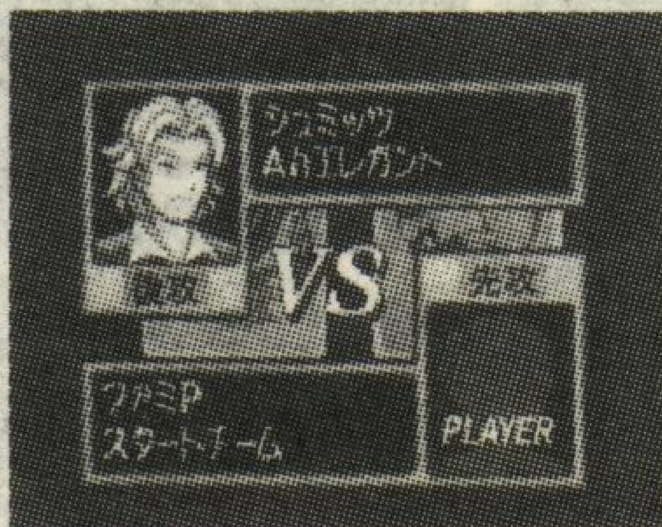
"怪物农场"过去可以用CD来制造怪物，现在这一特征被保留了下来，你可以用CD来创造卡片。



收集卡片以战胜对手!



❶决定对战对手



▲首先要决定与谁进行战斗,仔细选择吧!

❸能量槽的积攒



比赛的时候，玩者要先选出一组卡片（包括三张怪兽卡），另外每位参赛选手都会有50张攻击卡，玩者就要以那50张攻击卡来打败对手。游戏开始后，1P附近会有一个G字，它旁边即为现在可用的点数。当每舍弃一张攻击卡时，就可得到一点，但如果50张卡全部用光，玩者就会自动被判为失败。

❷与对手相持不下



❹战斗白热化



战斗场所逐渐增加

玩者最初可去的场所非常有限，但在卡片战斗获得胜利后，一些新的场所就会出现，玩者在那里可进行新的战斗。



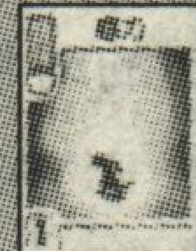
技卡的种类



攻击用 如同画面那样，可对敌方进行攻击。



守备用 可以对敌人的攻击加以防守。



全怪兽 是对登场怪兽有共通作用的卡。



辅助 可以产生一些辅助性的效果。

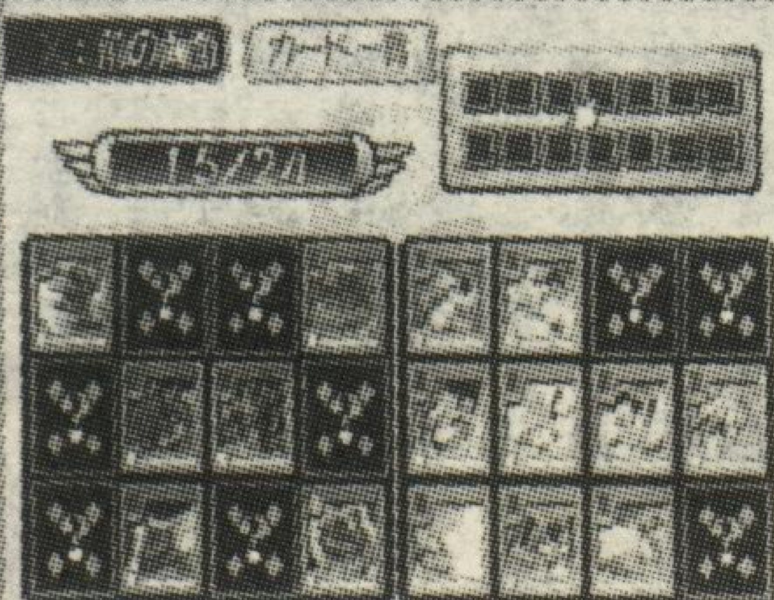
惊心动魄的战斗



▲只要不断在战斗中获得胜利，就可取得新的卡片。

收集卡片是乐趣所在

本游戏中的卡片大体上分为怪物卡和技卡两大类。玩者的目的就是要将全部怪物卡收集全，这当然不是一件容易的事情，恐怕需要大家付出极大的精力和耐心。但当你完成收集的工作后，那种喜悦的心情是无法言喻的。





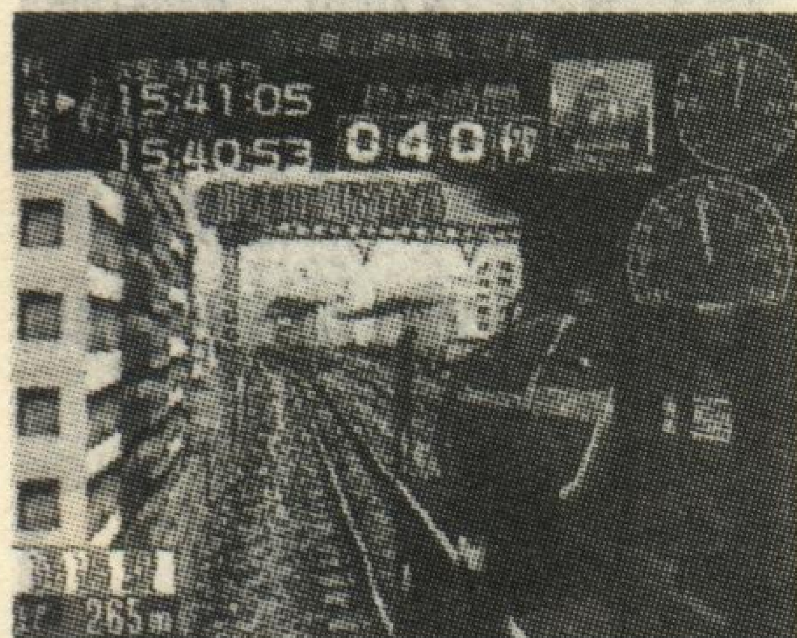
汽车 GO！

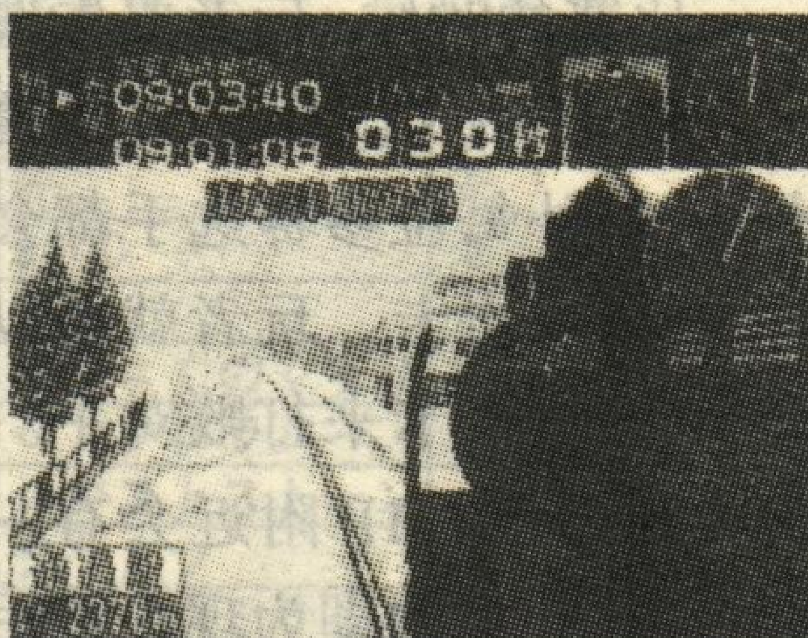
评价 **A**

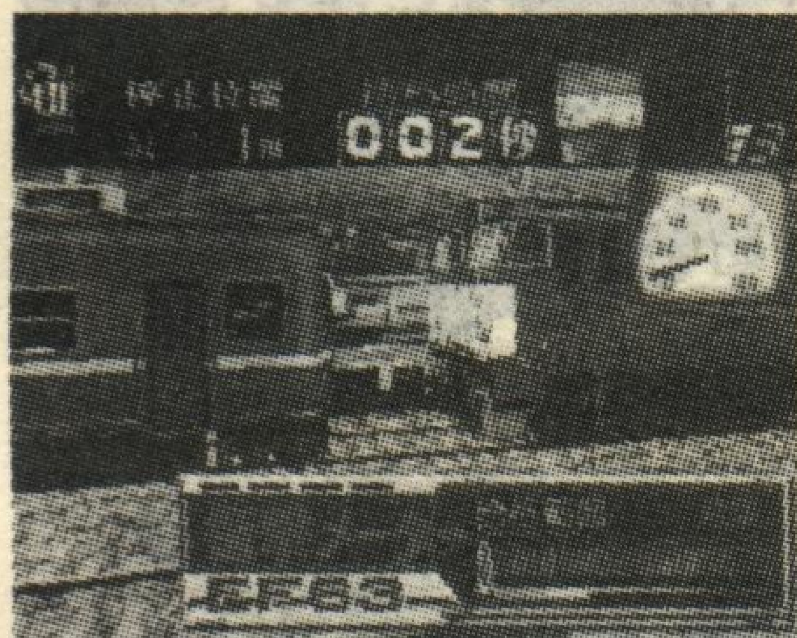
机种:PS		类型:SLG
厂商:TAITO		发售日:发售中
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

驾驶蒸汽火车前进吧！

TAITO 公司的“电车 GO!”拥有一批铁杆 FANS，此次的作品是以蒸汽火车为素材，操作上比过去更加复杂了。

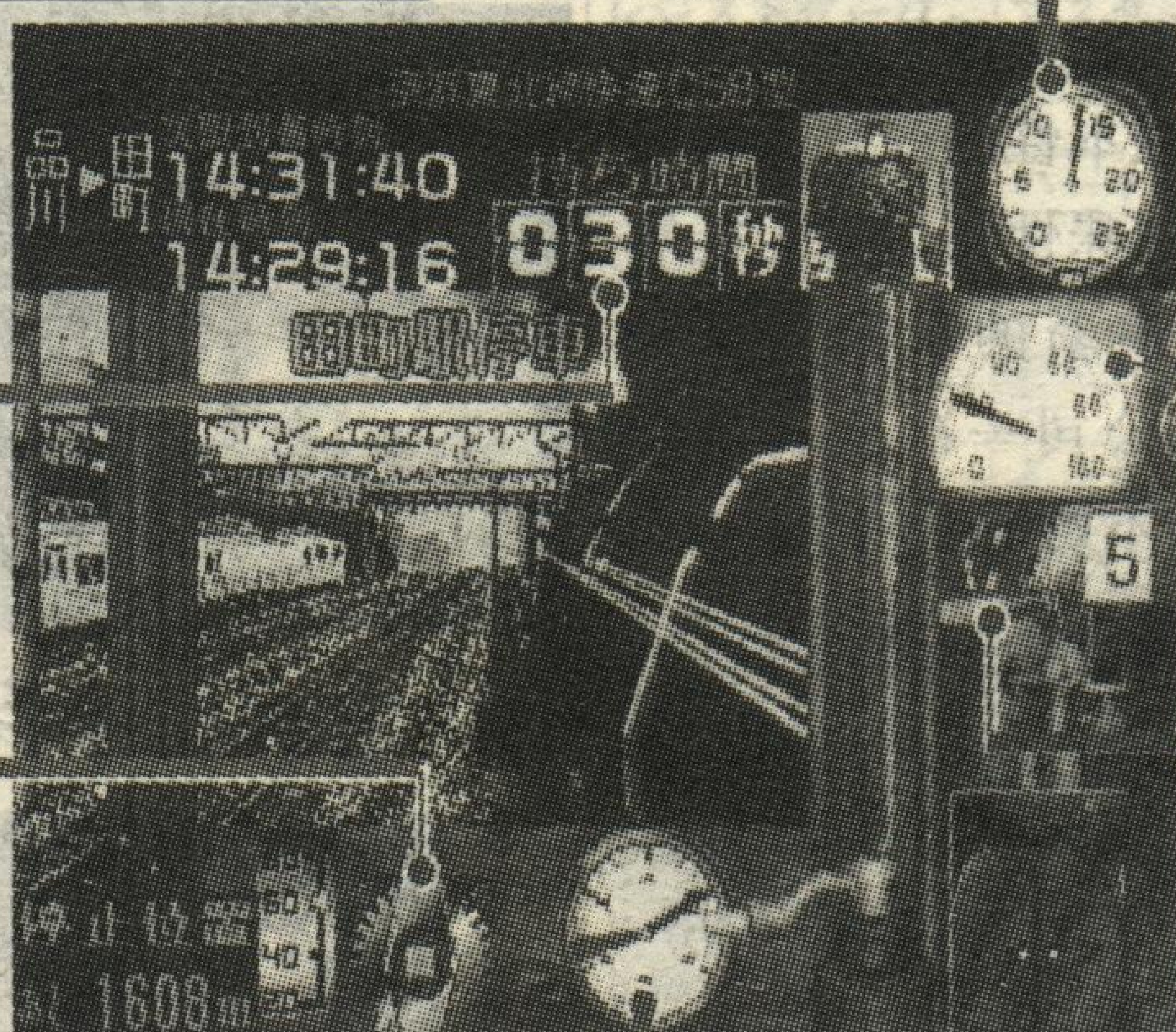








画面设定



蒸汽压计：这是显示蒸汽气压的图表，是由加入石炭改变的。

速度表：表示火车现在的速度。

迟续时间：显示的是剩余时间。

逆转器：如同汽车的齿轮，数值越大速度越低。

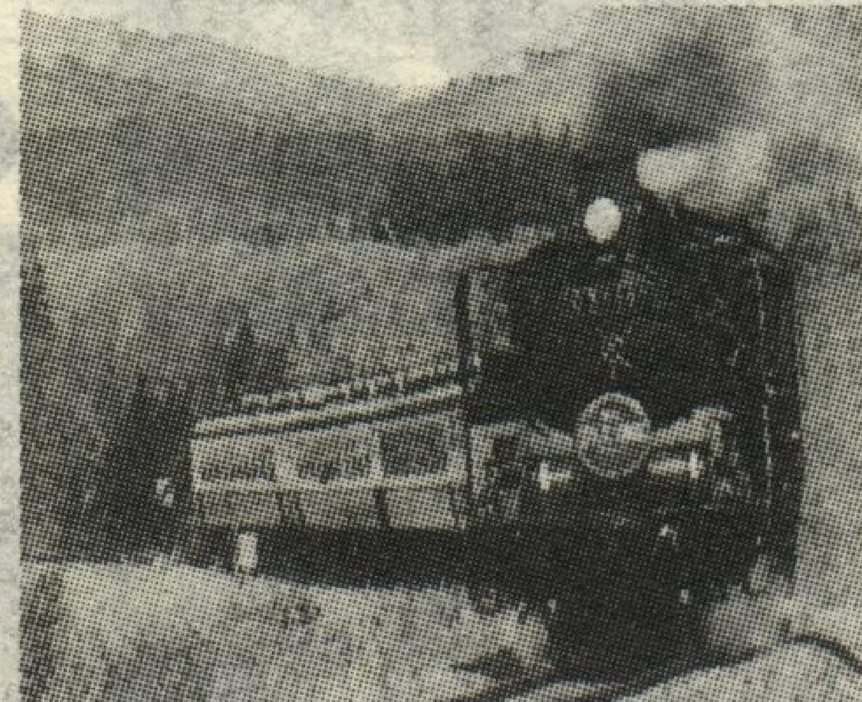
加减办：如同汽车的油门，调节气压的量。

气压门：产生蒸汽气压转变就是由此操作的，它显示了气压的改变。

火车资料馆

因为是以蒸汽火车为素材，所以此次的资料馆是围绕着蒸汽火车进行介绍。其中不但有在日本行驶过的火车简介，同时也有火车经过的站点附近的风光及特色食品等。不过，最初的时候只能看到其中的一小部分，而很多隐藏照片则需在达成某些特定条件后才能出现。





出发　新津
- ■3135m：Drain(隐)
- ■2637m：Drain(隐)
- ■2285m：警笛(表示)
- ■1902m：Drain(隐)
- ■1732m：警笛(隐)
- ■1180m：Drain(隐)
- ■1047m：警笛(隐)
- ■538m：警笛(隐)

东新津　通过
- ■2219m：Drain(隐)
- ■1450m：Drain(隐)
- ■1015m：警笛(表示)
- ■650m：Drain(隐)
- ■570m：限制(45KM/H)
- ■400m：限制(解除)

新关　通过
- ■1029m：Drain(隐)
- ■520m：限制(50KM/H)
- ■390m：限制(解除)

北五泉　通过
- ■805m：警笛(表示)
- ■445m：Drain(隐)
- ■430m：限制(45KM/H)
- ■350m：限制(解除)

停站　五泉
- ■2543m：Drain(隐)
- ■1840m：Drain(隐)
- ■1320m：警笛(表示)
- ■1300m：限制(50KM/H)
- ■1002m：Drain(隐)

猿和田　通过
- ■1370m：限制(50KM/H)
- ■1170m：限制(50KM/H)
- ■1038m：Drain(隐)
- ■448m：Drain(隐)

马下　通过
- ■2780m：警笛(表示)
- ■2472m：Drain(隐)
- ■1560m：警笛(表示)
- ■1234m：Drain(隐)
- ■560m：限制(50KM/H)
- ■468m：Drain(隐)

- ■310m：限制(40KM/H)
- ■210m：限制(解除)

停站　关花
- ■2435m：Drain(隐)
- ■2400m：限制(45KM/H)
- ■2150m：限制(解除)
- ■1060m：Drain(隐)
- ■761m：Drain(隐)
- ■279m：Drain(隐)

东下条　通过
- ■2978m：Drain(隐)
- ■2855m：警笛(表示)
- ■2663m：Drain(隐)
- ■2040m：限制(50KM/H)
- ■1840m：限制(解除)
- ■1390m：警笛(表示)
- ■1360m：限制(45KM/H)
- ■1160m：限制(解除)
- ■231m：Drain(隐)

五十岛　通过
- ■3037m：Drain(隐)
- ■2705m：警笛(表示)
- ■2002m：Drain(隐)
- ■1950m：限制(50KM/H)
- ■1700m：限制(解除)
- ■1325m：警笛(表示)
- ■530m：限制(40KM/H)
- ■280m：限制(35KM/H)
- ■110m：限制(解除)

停站　三川
- ■5790m：Drain(隐)
- ■5144m：Drain(隐)
- ■5090m：警笛(表示)
- ■4642m：Drain(隐)
- ■3545m：警笛(表示)
- ■2955m：Drain(隐)
- ■3830m：限制(50KM/H)
- ■2580m：限制(解除)
- ■2248m：Drain(隐)
- ■1670m：限制(50KM/H)
- ■1430m：限制(解除)
- ■1404m：Drain(隐)
- ■119m：Drain(隐)

恶　魔　人

评价 **A**

机种:PS	类型:AVG	
厂商:BANDAI	发售日:发售中	
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

根据动漫名作改编的作品!





STORY

不动明从好友飞鸟死去的父亲的遗书中得知，古代的地球是由恶魔支配的，但一日所有恶魔突然在天灾中被冰封起来。很多年过去了，飞鸟发觉那些恶魔正陆续破冰而出，它们想利用自己强大的力量来统治地球。不动明当然不会坐视不理，在一次意外中它与恶魔合体成为“恶魔人”。凭借着善良和正义的心，不动明控治了恶魔的本性，与其它恶魔展开了决战……



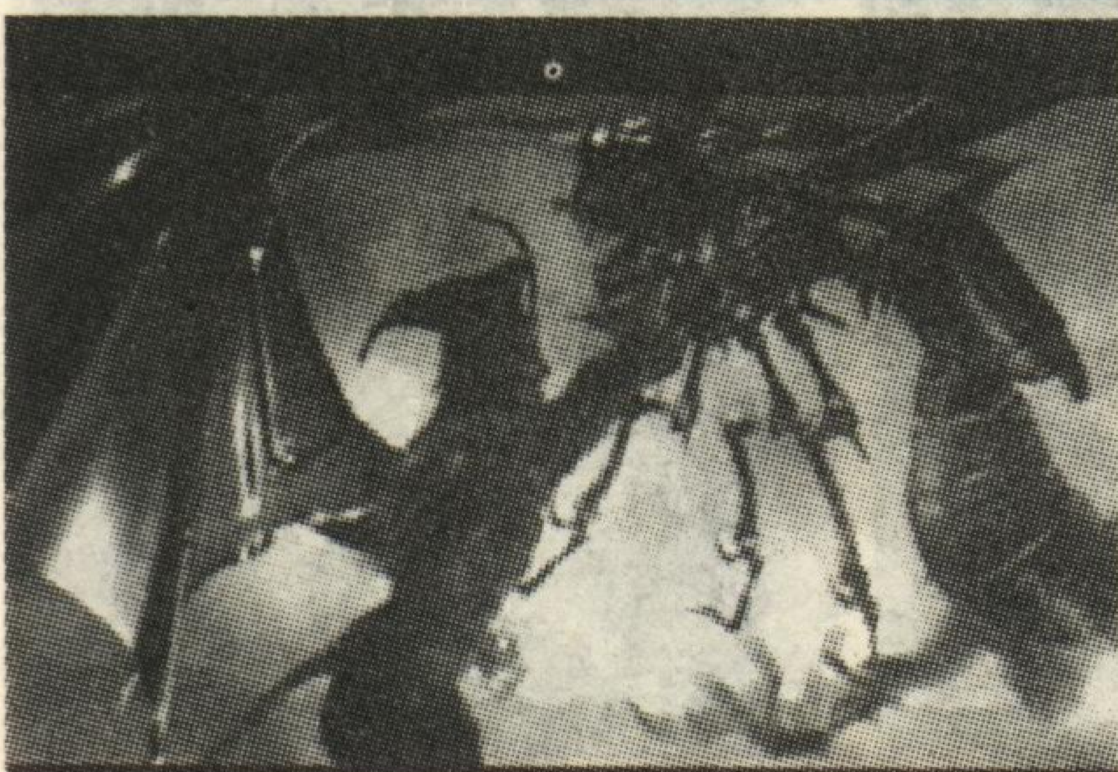


游戏的操作方法

●不动明篇

基本操作

十字键	角色移动、选择
□键	调查、开门、上落楼梯
△键	蹲下、紧按可蹲下移动
×键	取消、跳跃
○键	决定、紧按可慢步走
L1 键	180 度转向
R1 键	紧按可使出奔跑
SELECT	道具画面
START	暂停游戏



●恶魔人篇

基本操作

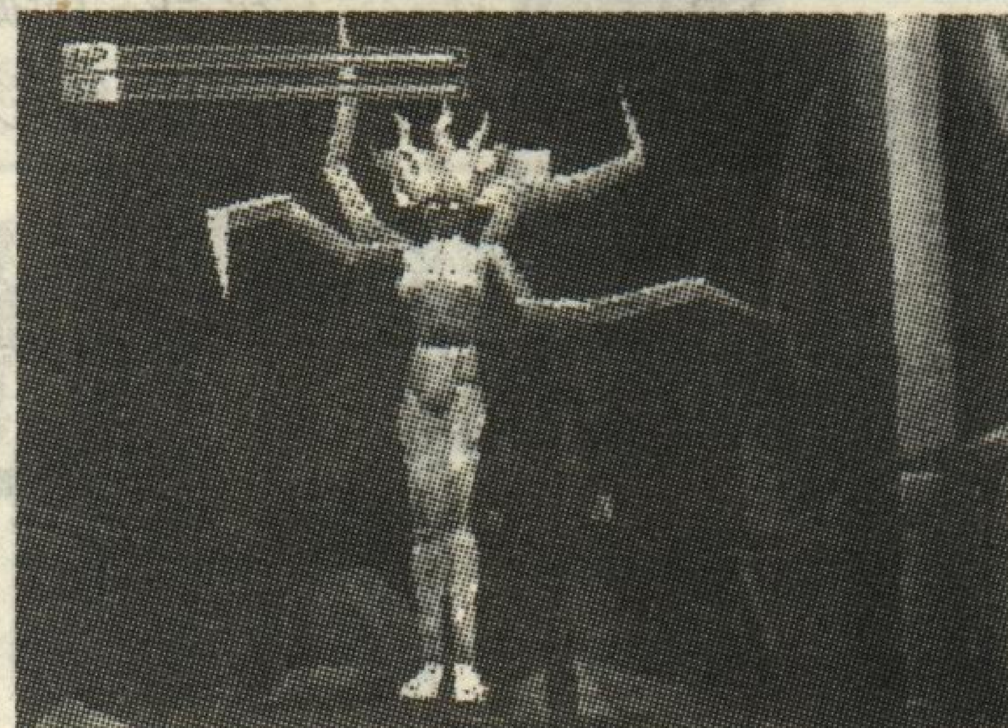
十字键	角色移动、选择
□键	调查、开门、拳击
△键	撞击
×键	取消、踢脚
○键	决定、钩拳
L1 键	180 度转向、索敌
R1 键	紧按可使出奔跑
SELECT	变身
START	暂停游戏

特殊操作

精神波	L2&R2
精神波放出	L2&R2
热波	○＋↓长按
撕裂击	最近距离△＋○＋↓

不动明	□□□×、××□×
恶魔人	□□×□、××□□





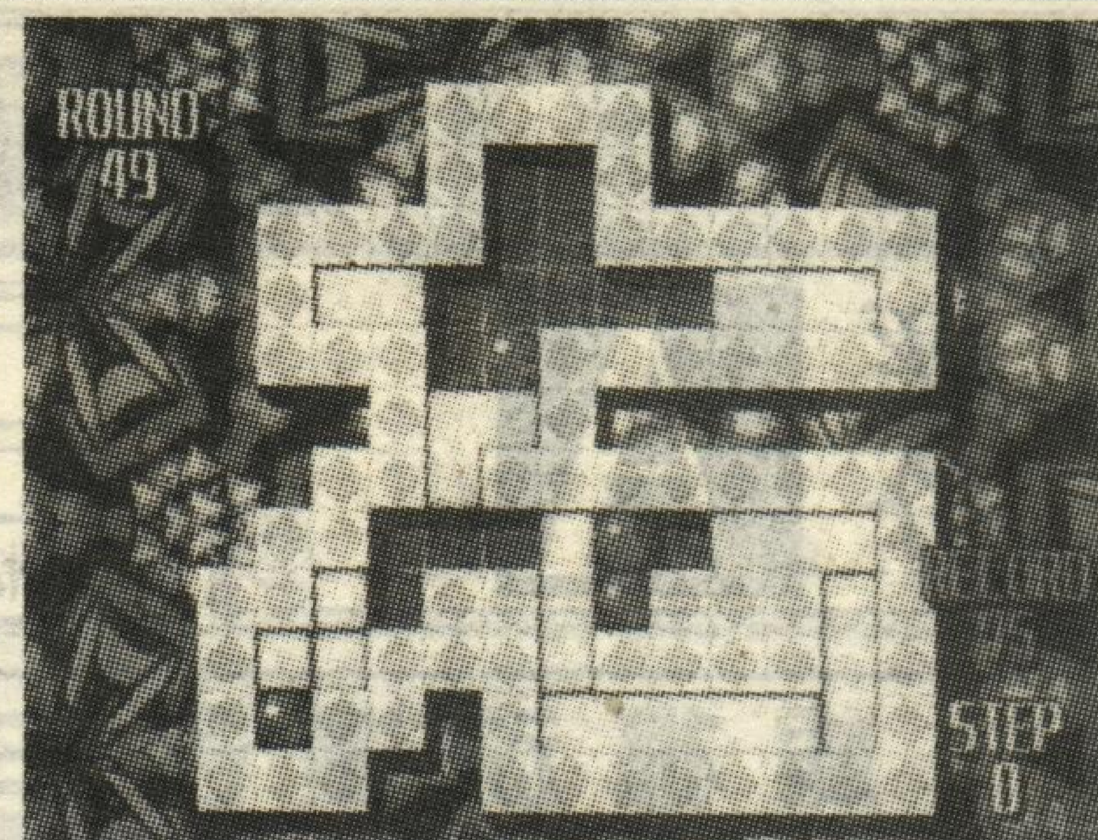


右左(U－SA)

评价 **B**

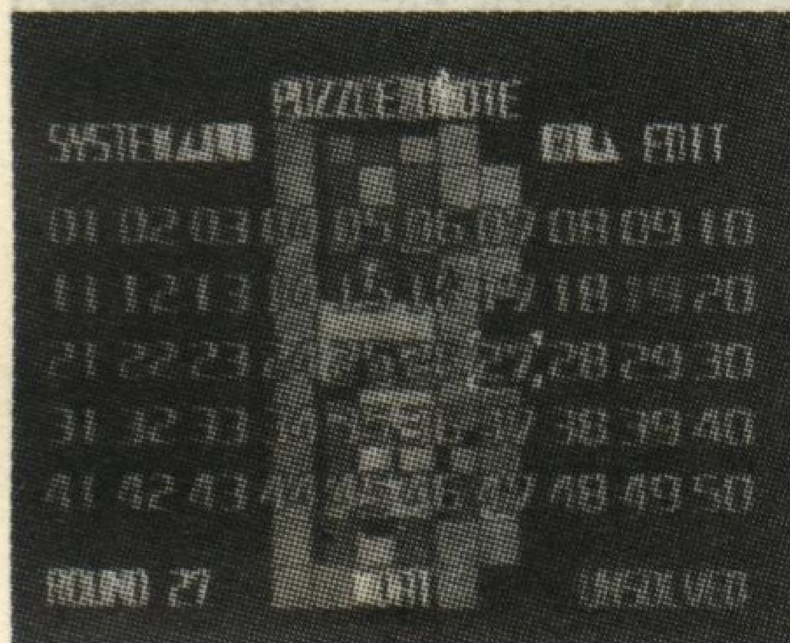
厂商:ARTDINK		类型:ETC
发售日:4月6日		
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

左右滚动的新感觉解谜游戏

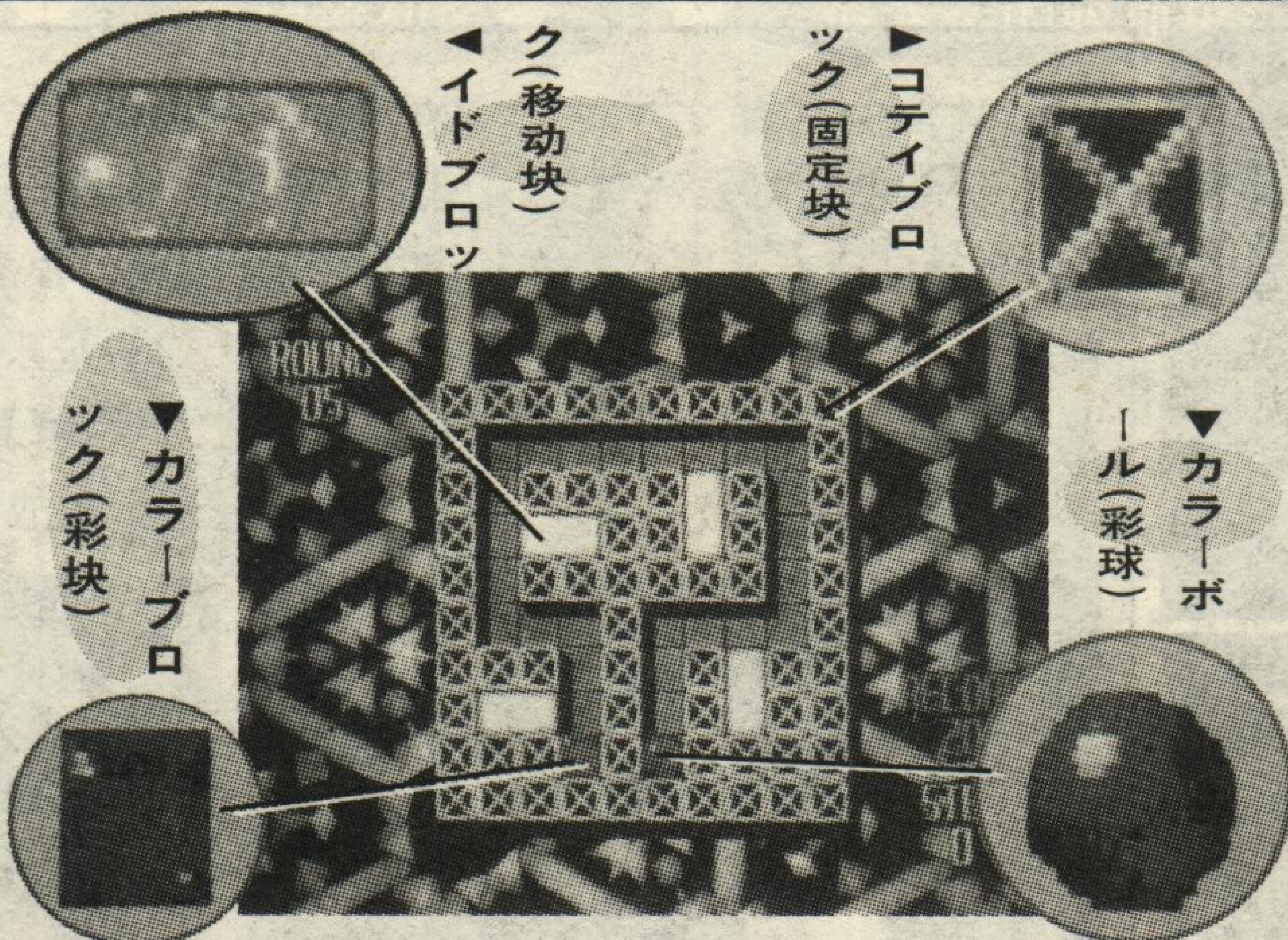


实际为解谜类，操作简单内容深奥，规则简单但实际很难。在春气昂然的时刻活动一下大脑?

"左右(U－SA)"是旋转画面设定小球位置的新型解谜游戏。使用键用"+"即可,十分简单,但是解决的过程十分棘手。游戏准备了100个问题，你是否有信心全部完成?



▲一共50道问题，这是100个问题中的开始，所以突破最终的制霸，这才是真正的关键。



カラーブロック(彩块)

彩色小块,位置不变,碰撞红色小球后消失。

イドブロック(移动块)

如果是可移动小块,在下面设有支撑时会因重力下落。

コテイブロック(固定块)

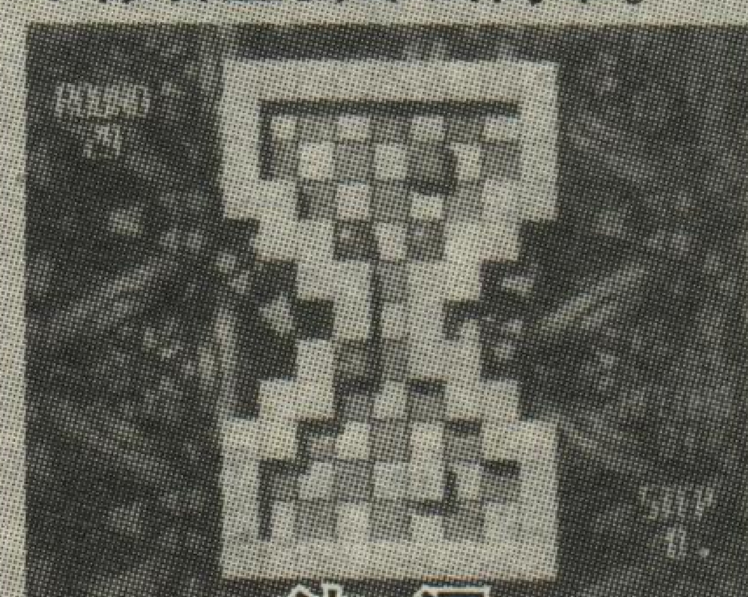
构筑成画面的基本块,不会因画面旋转变化位置。

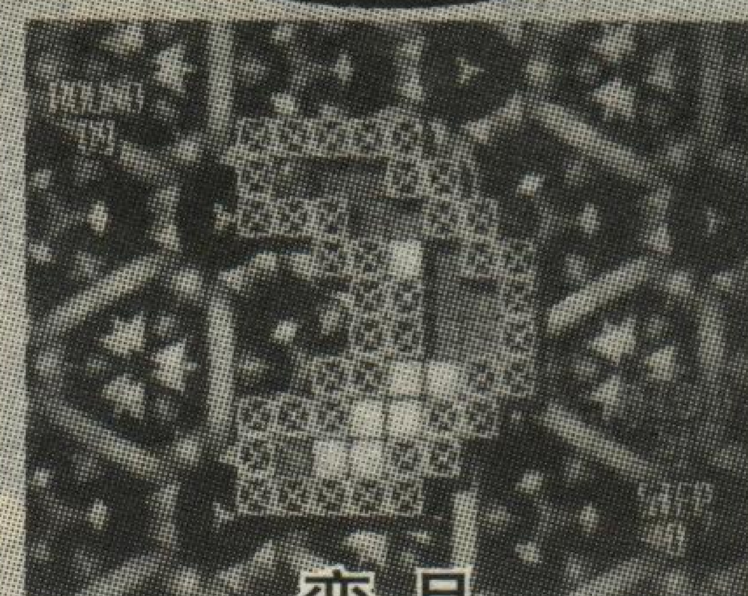
カラーボール(彩球)

随画面旋转因重力下落,接触到同色小块后可使之消失。

解谜模式变化丰富

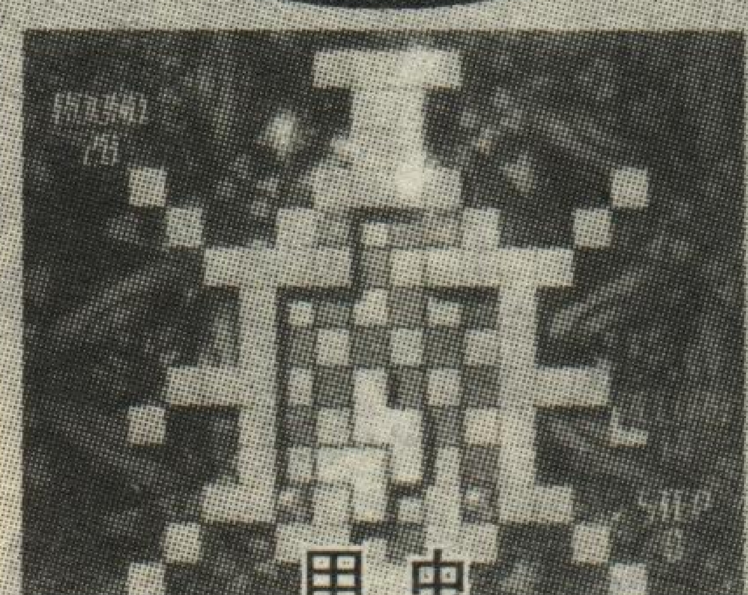
画面漂亮，但内容可不像看上去那么简单。





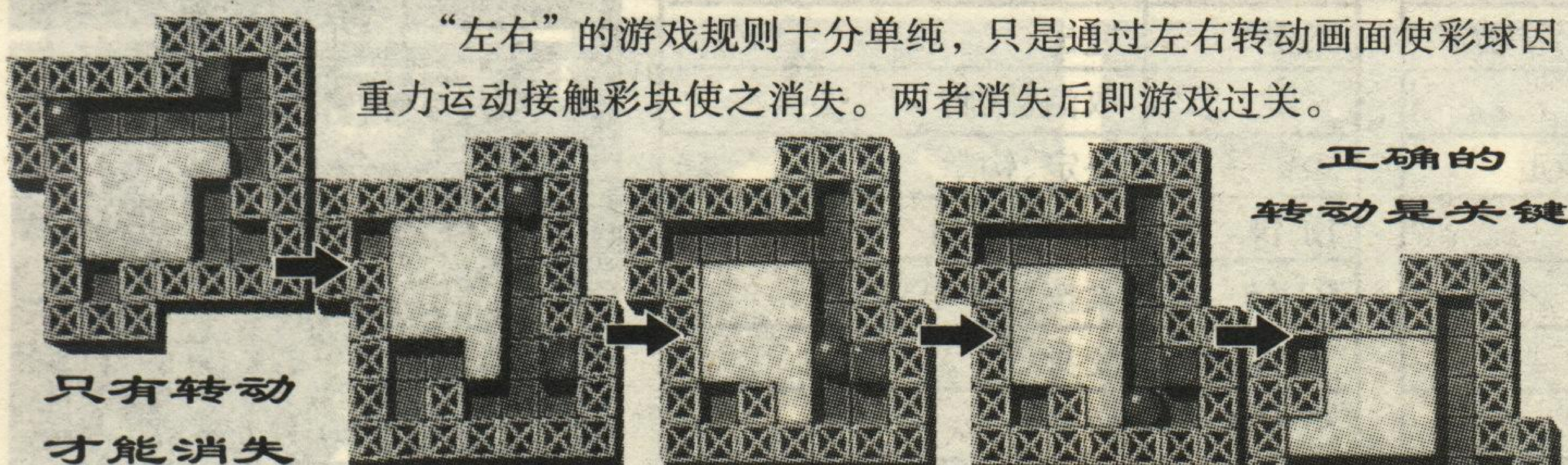




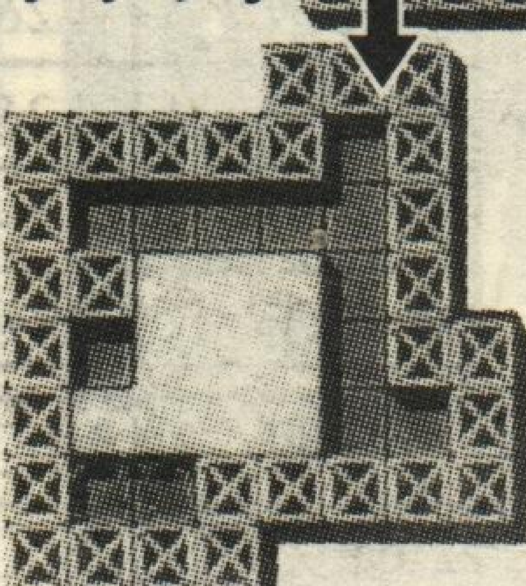


简单的规则

"左右"的游戏规则十分单纯，只是通过左右转动画面使彩球因重力运动接触彩块使之消失。两者消失后即游戏过关。



图例



用エディットモード(编辑模式)自制新画面

为满足自创欲望的球家而设，发挥自己的想像力吧。



◀▲过关以后就可以进行自己做成的模式。

新作推荐

培育名马！

评价 A

厂商：UPS	类型：SLG	
发售日：3 月 30 日		
记忆区：1	CD－ROM	不对应 PDA

从 CD－ROM 培育名马

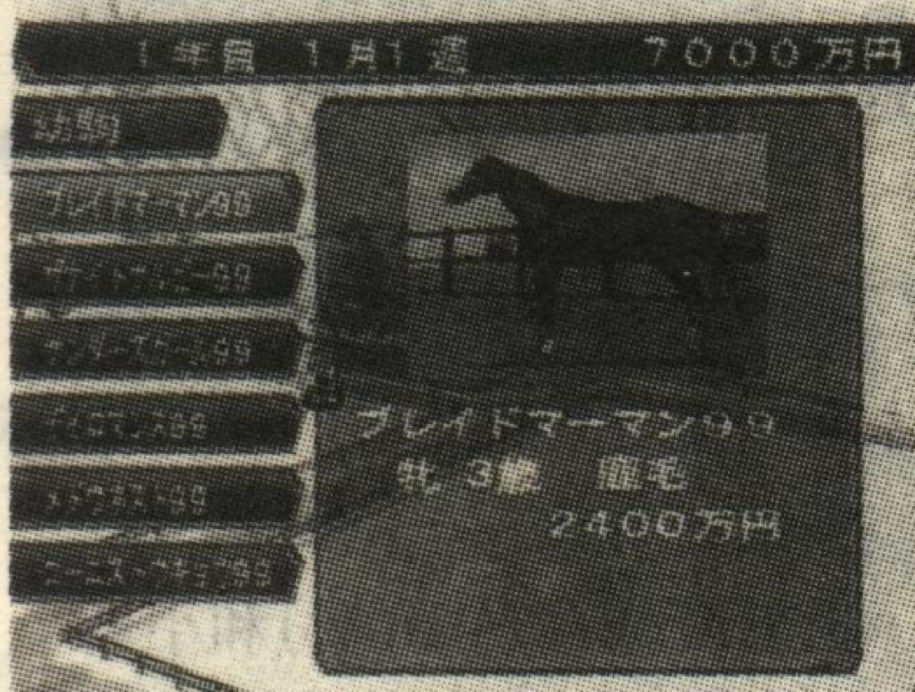
这款游戏是培养在音乐 CD 和游戏软件中诞生的竞争马，并让其参加比赛。用不同 CD－ROM 诞生的马也有差异，选自己喜欢的 CD－ROM 培养出传说中的名马吧。



从音乐和软件诞生马驹

玩家将要培育的马驹不仅可从 CD－ROM 中产出，还可以买入以及通过用买进配种产出幼仔的方式。根据父马和母马能力以及血统的相性情况，仔马的情况也会千差万别。



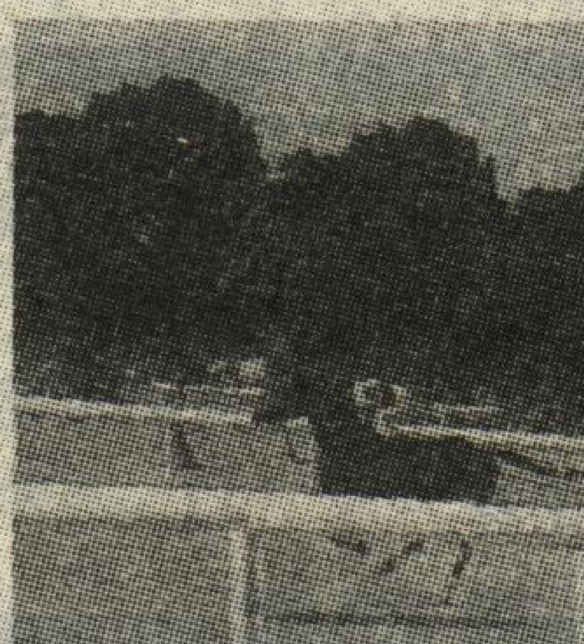




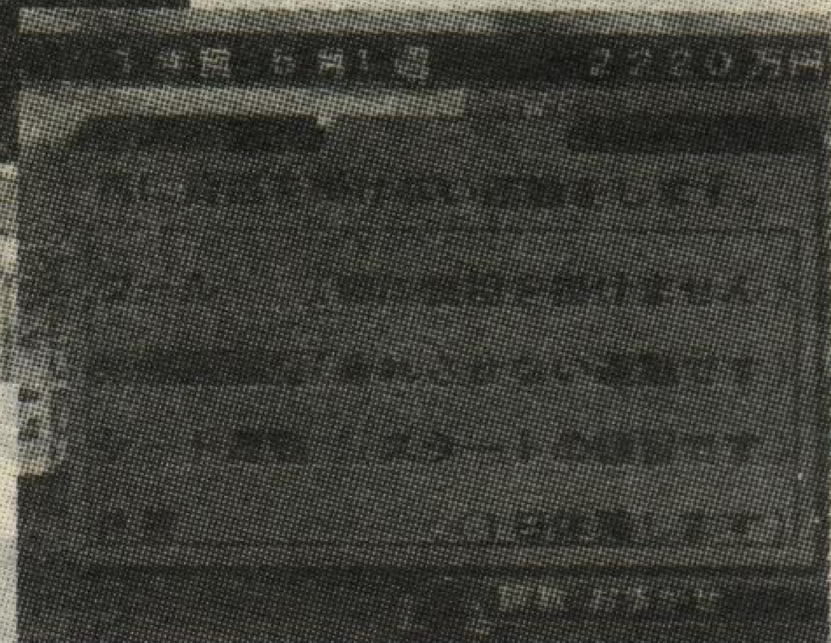
用调教引导出马的才能

出生后的仔马在自己的牧场放养 3 年后搬进马舍，在马舍的草地和道路调教马的能力。持续的调教会使马匹疲劳增加，适当放牧修养为宜。





◀▲培养的类型一定要在开始培养工作以前决定，以便于安排。



▶培养工作中，当出现调教与调整时千万不要按过，要仔细观察。

调教的种类与效果

调教的种类	调教的效果
芝	可以使马匹的瞬间爆发能力上升
ダート	持久力在这里能够得到充分的发挥
ウッドチップ	减轻马鞍的重量才能让马跑得更快
坂路	当然马鞍的重量减少也可以使爆发力上升

在 BREEDER'S CUP 上与玩家对战

把培养中的竞赛马在记忆卡中存档后，这匹马在任何时候都可参加 BREEDER'S CUP 比赛。多人玩家也可以对战。





出赛中央竞马路线

培育完成后的马匹将要参加比赛。参加比赛资格与现实中的中央竞马相同。在新马赛中取得 500 万以下或者 900 万以下组的优胜后，即可参加高额奖金的比赛。





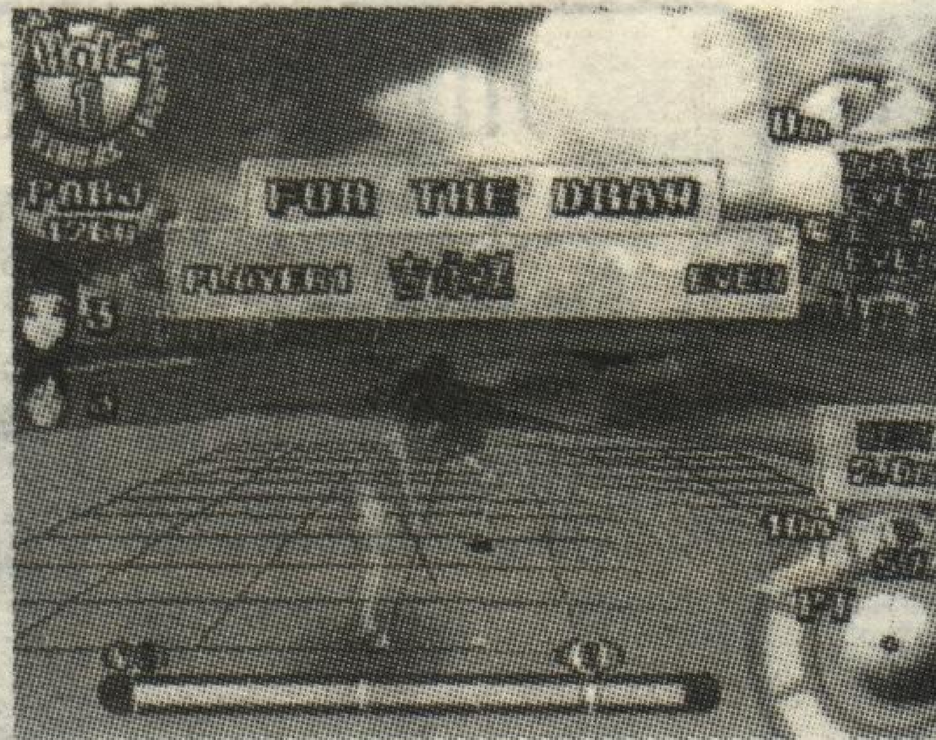
实况高尔夫 2000

评价 A+

厂商:KONAMI		类型:SPT
发售日:3 月 30 日		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

实况系列高尔夫登场

大家熟知的实况系列的高尔夫登场了，可在有电视实况转播临场感的效果下游戏。另外，现世界上有名的男子选手悉数登场。操作简单，只要了解基本规则后连初学者都可以立刻游戏。



▲最初的练习赛可以清楚地看到各方面的设定。

担任实况的是朝冈 聪

在日本，每周日午后的高尔夫实况转播时给大家带来如此真实的临场感的是朝日电视出身的自由广播员朝冈聪，本作的实况转播员也是他。

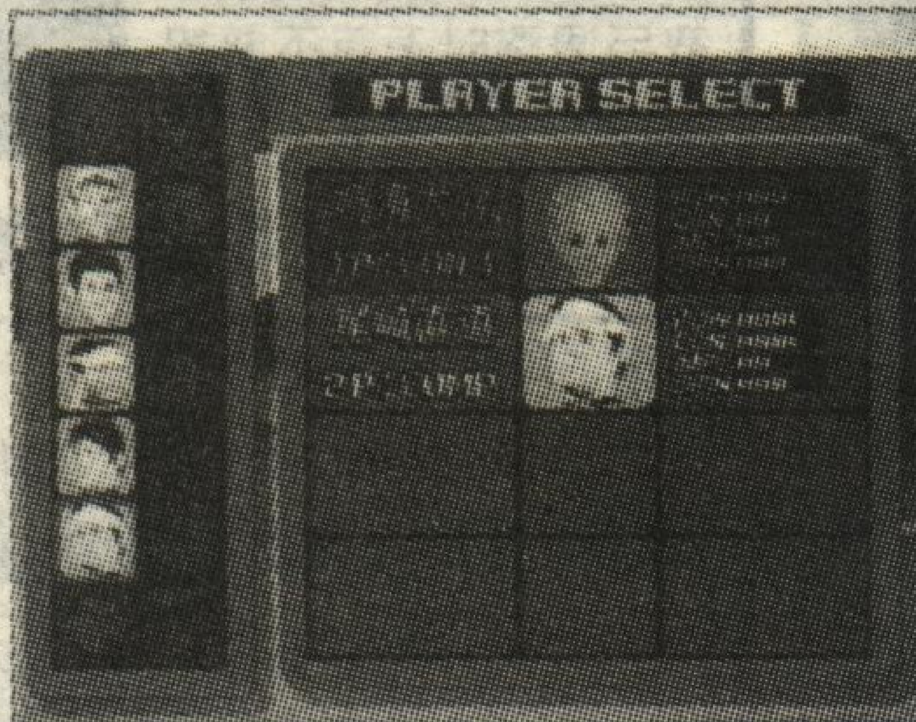


不同模式的高尔夫竞赛

设有五个模式，但故事模式中只有选定主角后才可使用。トレーニング为训练模式，可单人模拟线路攻略。コッチプレイ则是与对手进行正式比赛。

VS MODE

与真实选手进行每洞打击数的竞赛模式。可参加线路有“太平洋国家俱乐部赛”、“海岸高尔夫赛”等 5 个种类。在此模式下刚开始只有两个可用主角：鸣海大介和吉永遥。在战胜对手后，可在其它模式下使用本选手参赛。



▲只有胜利才能继续向后挑战，因此熟练掌握战斗的技巧才能在这里发挥到最高的实力。



▲电视的转播画面非常亲切，美丽的樱花出现在转播的背景画面后方，真希望游戏的画面也能如此。

TOURNAMENT

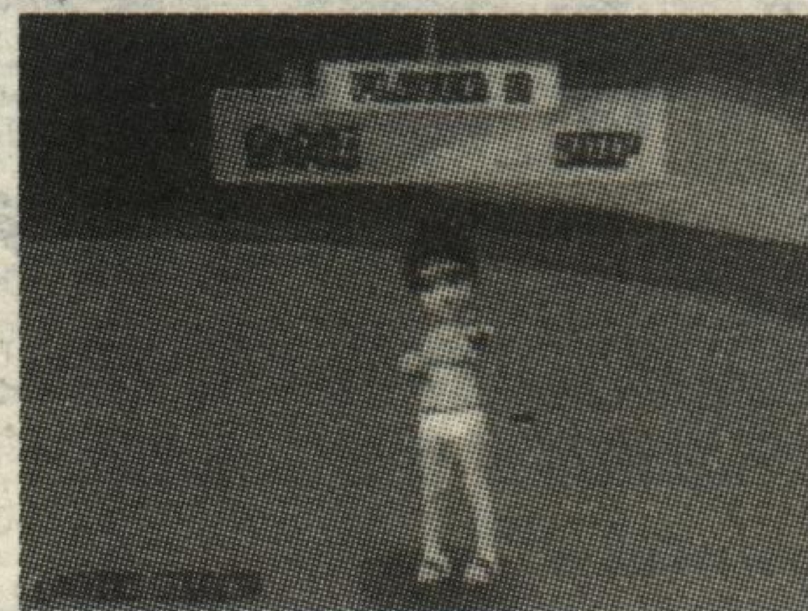
真实选手竞争的积分赛。是使用在 VS 模式获得的真实选手参赛的巡回赛。全日本选手权，世界挑战赛收录其中。在此获优胜后可选择游戏新增加的路线。

STROKE

每一路线设有 18 洞，击打数最少的选手优胜，最多可 4 人参赛。因此，即使有的球打得不好也可在后面的比赛中挽回。

MATCH PLAY

通过各洞比赛，以打数决胜的模式，一定要积极打出老鹰球(两杆入洞)和小鸟球(三杆入洞)。





TRAINING

可选任总路线的任何一洞训练的模式，可在同一地点反复击打练习。

日本有名的选手实名登场

在トーナメントモード等模式下可使用很多实名登场的选手。

可选实名选手

青木功、尾崎健夫、尾崎直道、尾崎将司、杉原辉雄、芹泽信雄、田中秀道、中岛常幸、深堀圭一郎、丸山茂树、横尾要、D. チャンド





NHL BLADES OF STEEL 2000

评价 B

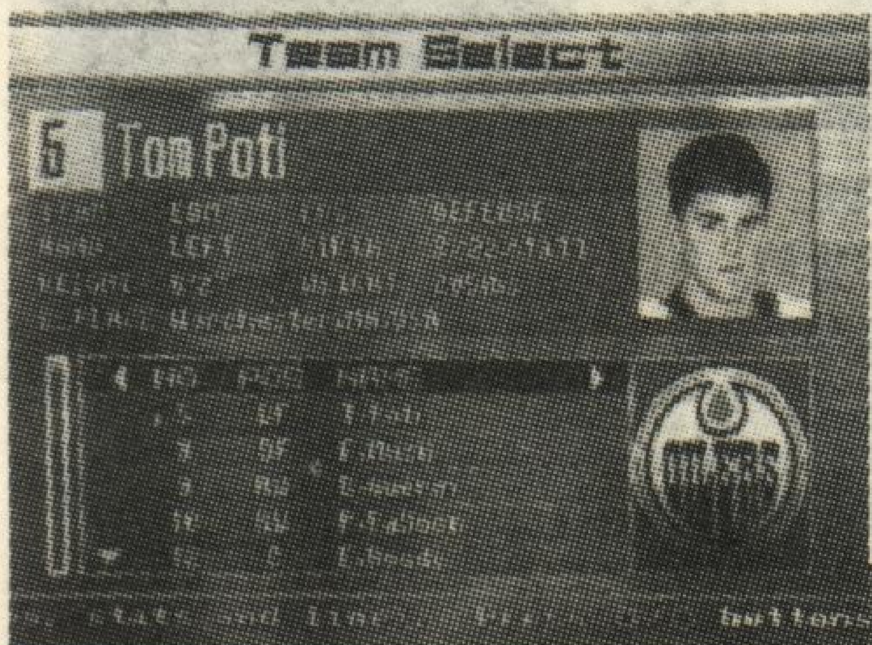
厂商:KONAMI	类型:SPT	
发售日:3月30日		
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

男人争胜的白色战场



你听过这样的话吗?“冰球选手俊男多”。在本游戏中可看到选手的照片,到底如何由大家评判吧。

KONAMI得意新作登场。这次是被称为“冰上格斗”的冰球游戏,以美国四大体商联赛之一的NHL为舞台,700多名选手实名登场,并且每名选手都有详细设定数据,连最挑剔的NHL迷也会满意吧。



▲所有的实名选手都会登场,有大家熟悉的人物,不过可能在资料上有所出入。



▲在NHL中最常见的运动员之间的互殴,但不知在游戏中能否由玩家自己操纵。

◀华丽的进球画面,尤其是最后的重放画面时极具震撼。

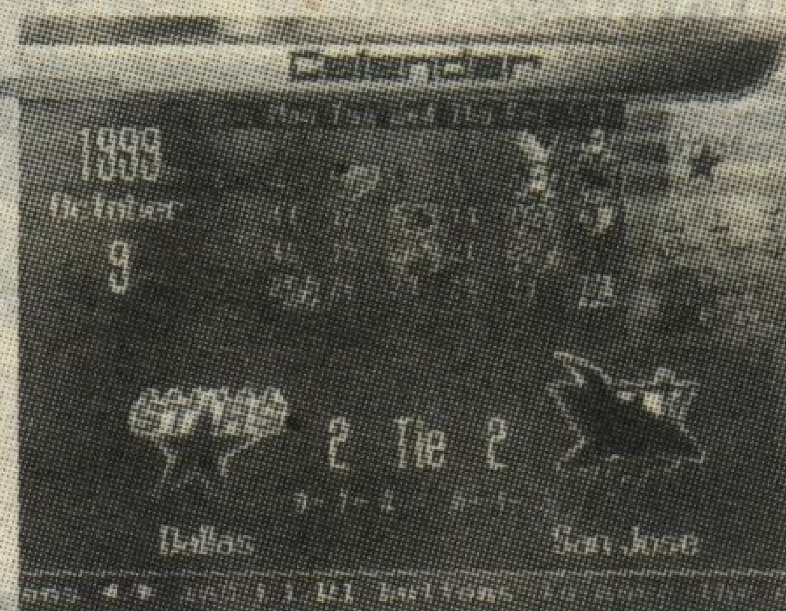
在三种模式下发挥水平

EXHIBITION MODE

在此模式下,可选自己喜欢的队伍对战,尤其与强队对战练习最适宜。NHL迷的话也可以选观战模式,不亲自操作,欣赏比赛。

实力变化为数值

SEASON MODE



本游戏的主要模式,按日程表安排一场场打比赛。不愿意亲自玩的比赛可以选模拟模式直接得到结果。

连续作战的感觉

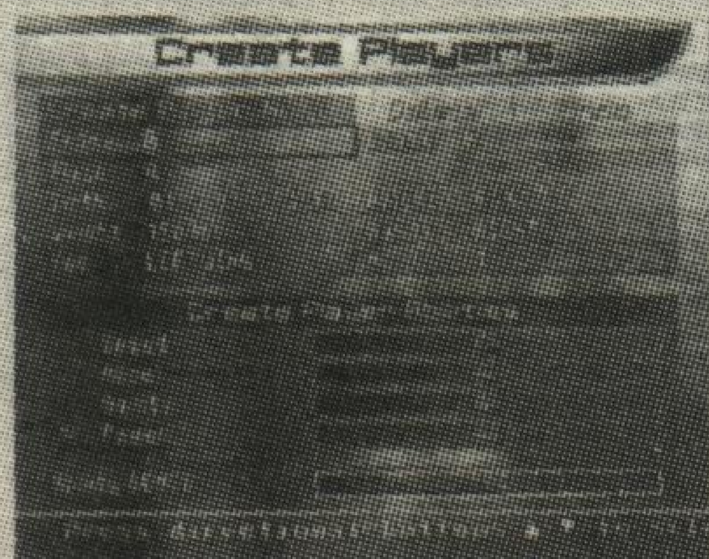
PLAYOFF MODE



16个队参加的淘汰赛,先胜四场进级的挑战比赛。另外还可以在SEASON MODE一胜出后参加本淘汰赛。

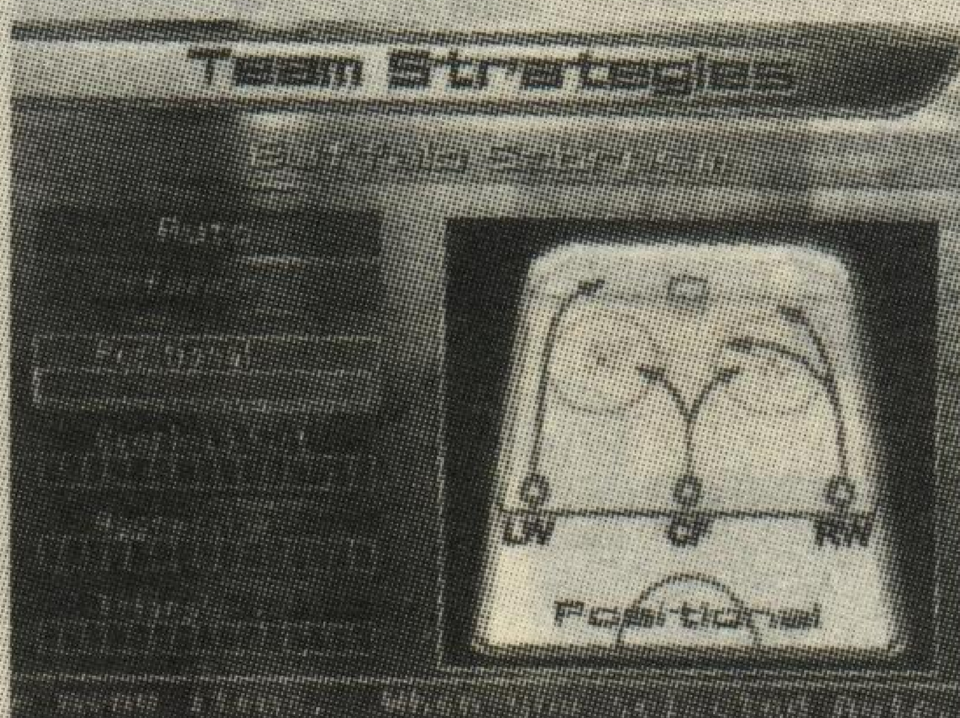
小量失败是可以的

设置属于自己的球队



▲编入自己的名字就可以为自己设定能力了。

使喜爱的球队更强大!可编辑新球员,球员转会,战术设定,十分自由。选用喜欢的选手组成梦之队或者以原队员组成球队,乐趣十足。



拿到奖杯

比赛后,优胜队和得分王会被授与奖杯。得到各种奖杯也是此游戏目的之一。



◀联赛获得冠军后,能否再进行游戏呢?真让人怀疑。

温泉钓鱼 2

评价 **B**

厂商:ASC Ⅱ	类型:SLG	
发售日:4月6日		
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

爆钓的 B.A.S 季节到来!

甩出渔线……抖动甩起鱼竿”,熟悉的 B.A.S LANDING 的超级二代登场。追求真实感的本作,除一般的“陆钓”外,还附有实际贩卖的钓具种类,根据玩家不同初级者和专家级别玩家都能找到合适种类。

▲游戏最初的目标自然是体会在游戏机中钓鱼的感觉与真实的感觉是否相同。

鱼竿开始出售!!

对应此游戏专用的鱼竿现在已经发售了,其中加入了许多新要素,尤其是振动马达的对应。



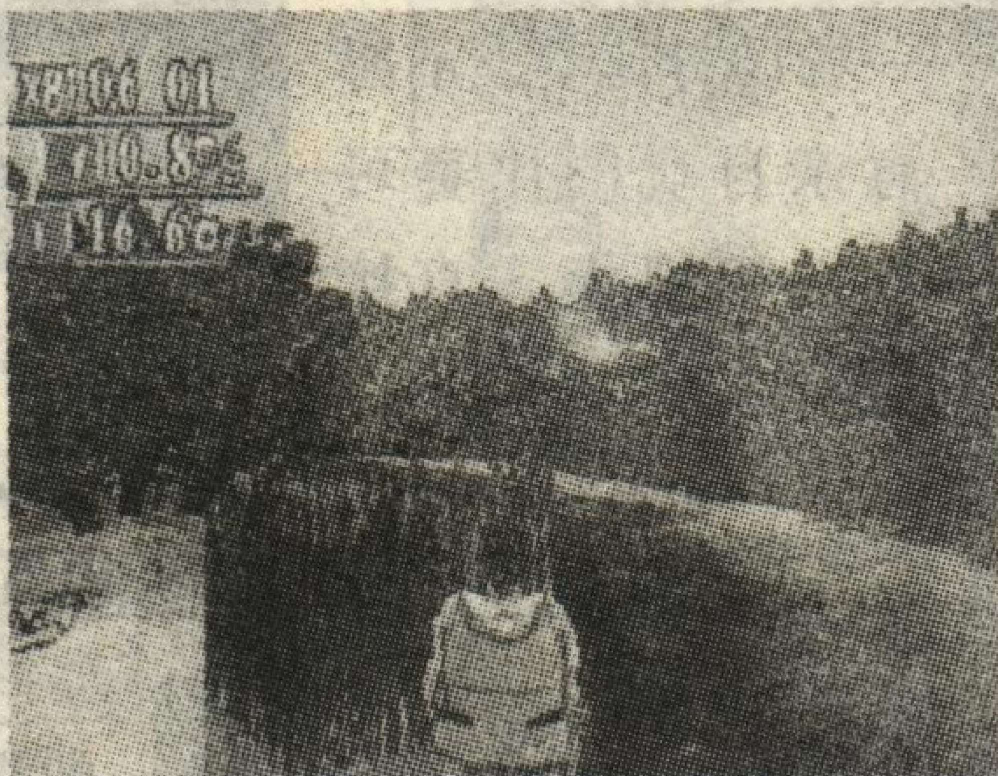
▲▶鱼竿灵敏度非常高,感觉与真正的鱼竿基本相同,而且手感很好。

陆钓派大满足!!

以前的大多为乘船出钓游戏,本次的“B.A.S LANDING2”是真正的陆钓游戏。

与船钓相反,陆钓没有鱼群探测机,很难发现鱼群方位。但是不断更换钓鱼位置也是很有意思的,是陆钓派喜欢的模式。当然在陆地钓鱼时有着海钓不能体会到的乐趣,尤其是当小且活跃的鱼上钓后,那种竿轻但不易掌握的感觉的确是真正的钓鱼迷所喜爱的。

步行寻找钓鱼点





▲◀到达自己认为比较优越的地形后,开始钓鱼。

越来越多的钓具

鱼钓鱼杆种类激增。包括颜色区别,单鱼钩种类就有5000种以上。并且都是现实中有售的。

当然游戏中也有原创的鱼具登场,当玩家在游戏中发现时不要立即购买,因为所有的原创鱼具并不都是最强的,其中自然有垃圾类的存在,因此确定能力是关键。





▲按照自己所持有的所有钓具来组合成钓鱼时的最强装备,之后再去参赛。

出船钓大鱼!!





◀▲利用鱼群探测机发现大鱼群后就可立即驾船到达鱼群周围再下竿。

要钓60CM以上的大家伙还是乘船去钓,除与前作相同的四个湖外,追加了潜藏有大鱼的ダム湖。了解湖底的样子与钓鱼成果关系密切,使用鱼群探测机吧。

PUZZLE LOOP

评价 B+

厂商:MITCHELL	类型:ETC
发售日:3月30日	
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

新感觉的旋涡型解谜登场!

躺在原野中的主角们，有的是守卫遗迹的碑魔人，逃隐的避魔人，飞行的飞魔人。而讨人喜欢的副主角会帮助你游戏。

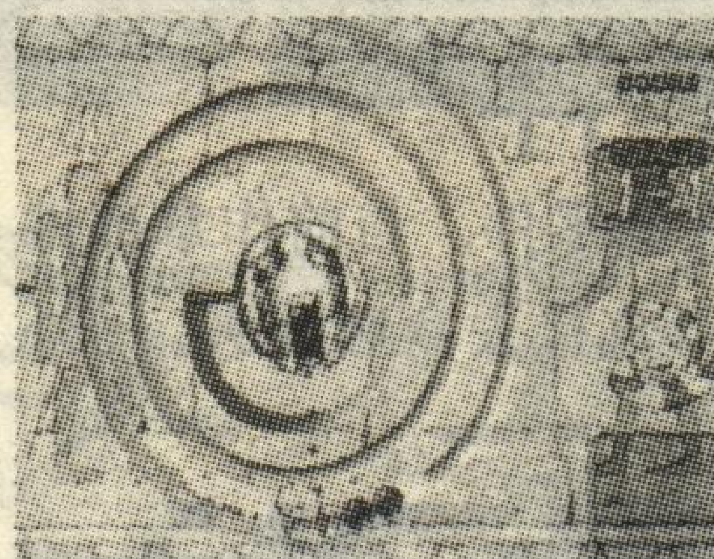
在街机受好评的解谜游戏在 PS 登场，同色的三个宝石接触后消失。与街机稍不同的是本作为旋涡型，操纵旋涡中心炮塔旋转击中同色宝石作战。

游戏方法简单

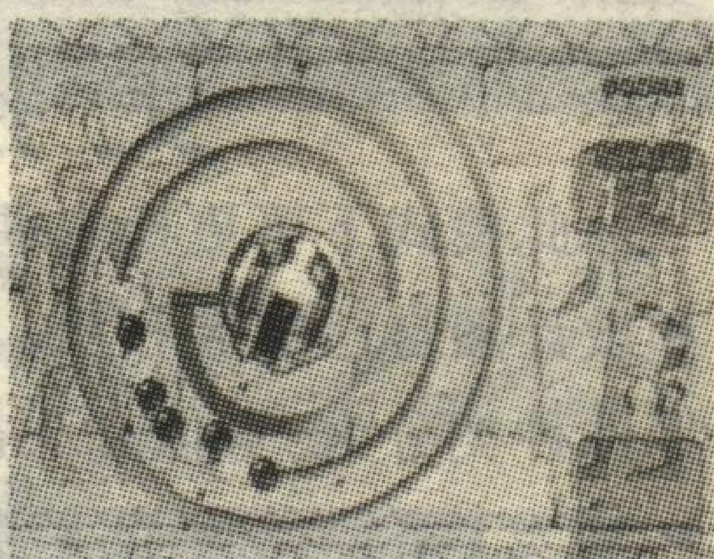
同色三个宝石接触后消失。参考由炮塔伸出的虚线，将炮塔中的各种颜色宝石击出。要注意，环形的宝石链处在不停运动中。



◀第一次的进攻是最终胜利的关键。

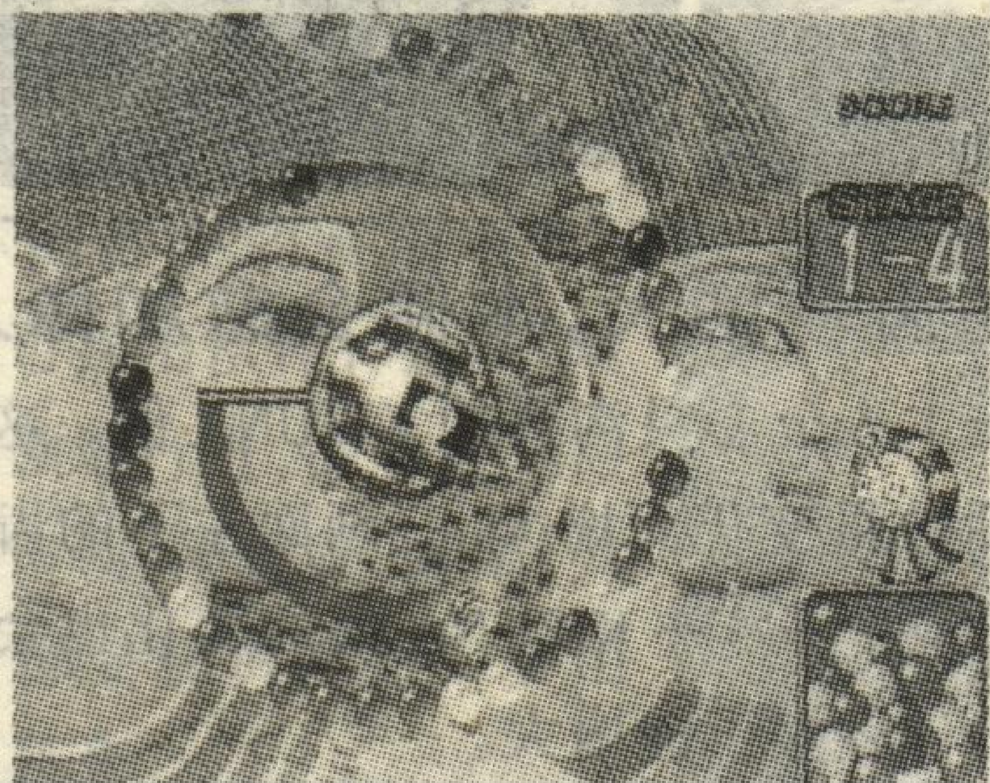


◀游戏中盘以消灭同色的珠子为主。



游戏的画面

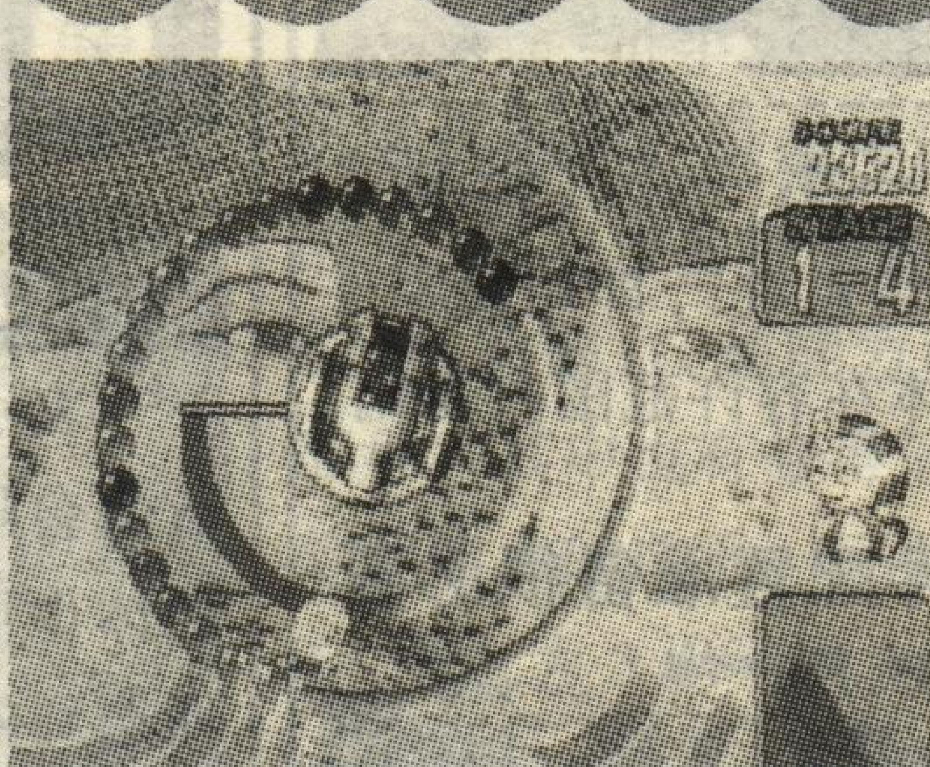
画面中央为供游戏者使用的炮台，只有一个炮口，开始一次只能发射一颗珠子。

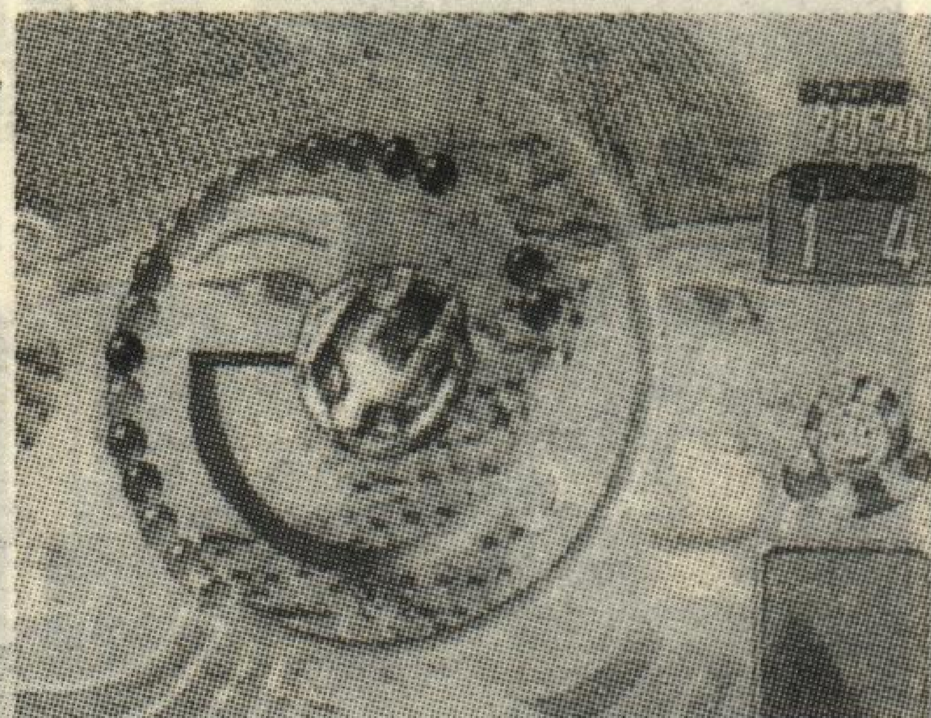


与炮台相连接点是我方防守的关键，一旦被攻破……

画面右下方是我方的弹药库，注意色彩的变化。

追求连锁消除效果





被消除的宝石留下空间由前面的宝石填充，这样会有连锁消除发生的可能。另外，在正处于消除中的宝石前后做准备的话，会有更多连锁反应的机会。

三种类型的游戏可供选择

正常模式



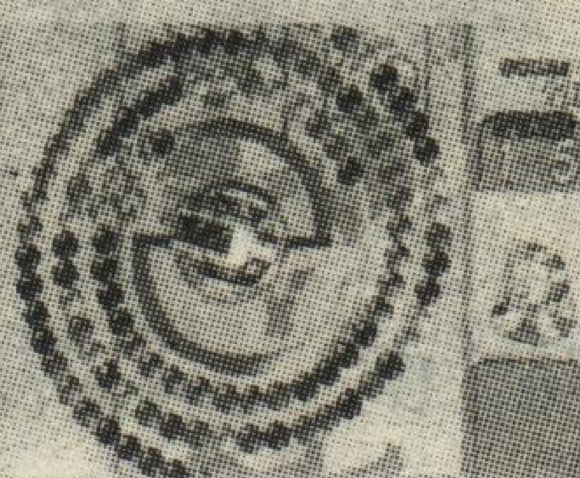
本模式是永不停止的，宝石转动速度次节加快。



◀游戏的初期可以选择初期宝石转动的速度，这一概念有些像方块中的难度选择。

疯狂模式

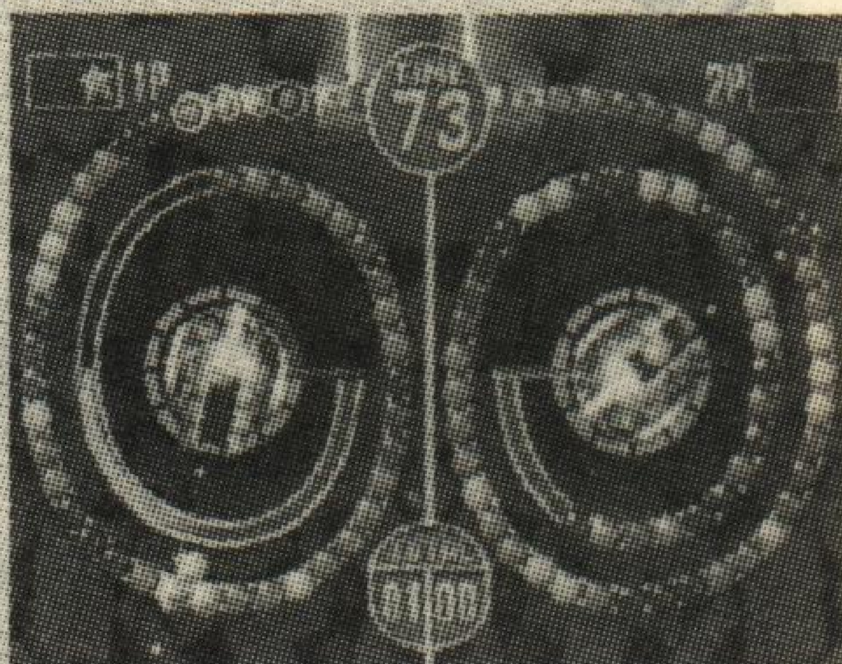
将宝石全部消失后可过关。每关设有 5 小关，并且第 5 关是双重旋涡，难度更大。



◀极具挑战的模式，有些像运动类游戏中的专家模式，自认为有实的朋友可以认真挑战一下。

二人对战模式

二个游戏模式，如果一人有连锁消除发生的话，会带给对方更多宝石。



人造美少女 2

评价 B+

厂商:MITCHELL	类型:ETC	
发售日:3月30日		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

育成被称作木偶的人型机器人

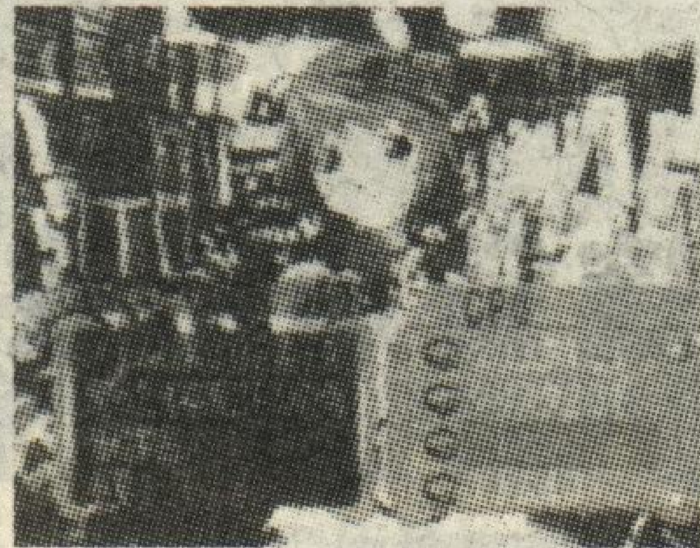


主人公为木偶部所属樱华高校二年级学生。一次偶然在学校仓库发现两具木偶，将其中一个（エリン）培养的故事。游戏内容主要通过会话和更换零件使木偶像人类一样成长。



更换零件

此模式下可更换木偶零件，维修零件。与前作拿部件和设计图自己组装相反，本作中可直接去商店购买，另外零件种类分为：身体和头部两种。

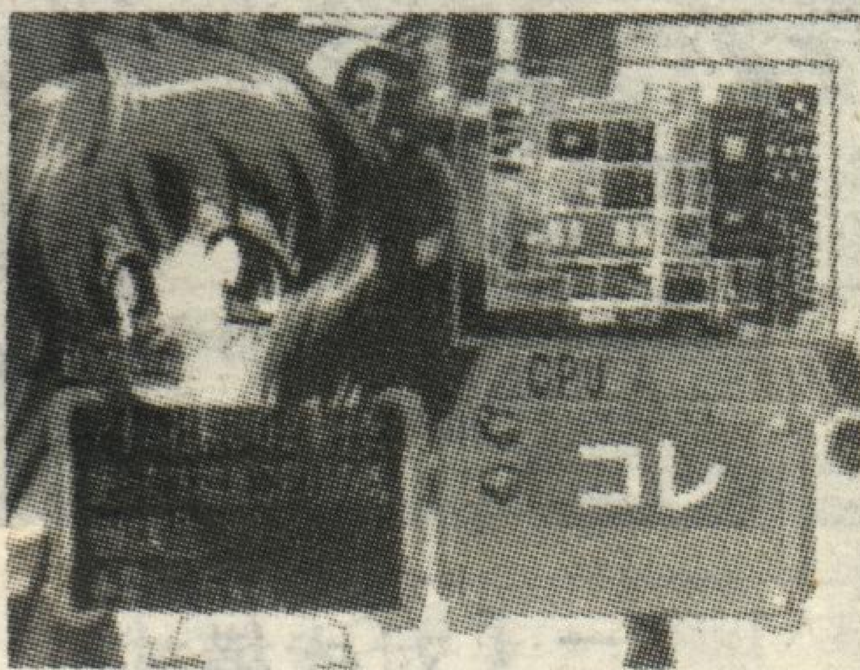
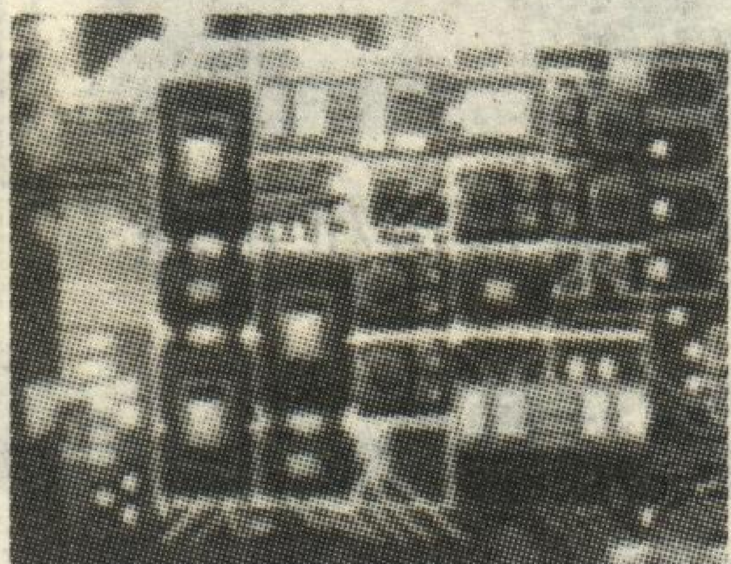



▲绝对不能超过游戏中规定的耐久度，这样不能发生事件。

CHECK 用零件组装マザーボード（母板）!

"2"中只有脑部零件采用"电子块系统"，即用块零件组成母板。根据组合，母板性能令本体在容许范围内变化，必须考虑本身情况设定。

零件配置准备很必要

在容许范围内母板可搭载两个以上的脑部零件，尽量考虑好各零件性能和块的形状，不要浪费空间。

会话，交流

育成木偶最重要的是交游戏模式。此模式下可与木偶在各种内容里交谈。首先从画面左边表示的话题中选择，然后在对应画题右边出现的画面中选择喜欢的回答，可使语题更加深入。




◀会话是作品中最重要的育成要素之一。

CHECK 随齿轮增大，木偶会愈加像人类

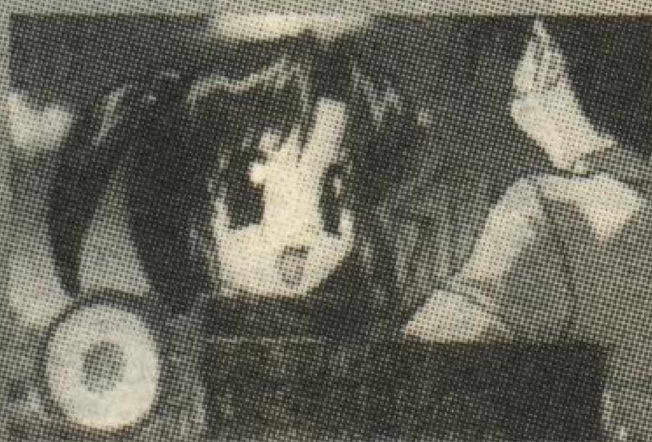
表示木偶与主人公心灵沟通的 KIZUNA 值，这个参数值会随着会话数量变化而增大。（画面左下的齿轮状物体也可看出变化）。另外 KIZUNA 值的变化也会令木偶遇到的特殊事件发生可能增大。




『2』的魅力

1 准备的事件很多

"2"中与木偶相关连的事件很多，另外还有みかん和アレサちん等女主人公们。随着主人公的行动，木偶之与女孩子发生的事件会不断发生。



2 新系统下游戏展开顺利

游戏时间缩短为一个月，每日数回制。与前作相比会享受到更顺滑的游戏乐趣，另外，移动画面地图上标记有各主人公所在位置，一目了然。



3 衣装随你所欲

木偶服装由你决定。木偶穿着猫耳服的样子很诱人哦，不过服装与游戏进程好像关系不大。




东京战争

评价 A

厂商:BROCCOLI	类型:SLG
发售日:5月25日	
记忆区:2	CD-ROM	不对应PDA



彻底公开大家并注的游戏系统



在主要的剧情模式中，与平岛美铃一起对东京全23区施加压制。基本以战略SLG加卡片战斗为主,随游戏进程会有AVG部分出现。以此事件为目标游戏,可能会找到强力人才(和卡片),另外,可以5人同时游戏,适合家庭游戏。



BASIC 活用四个指令，摧毁敌人势力!

游戏为回合制，全部主角命令终了会开始下一轮命令，玩家可操作的命令有:“探索”、“募集”、“进军”、“补给”。“探索”命令在一定机率下可发现卡片和伙伴;“补助”可用不同种类的补助卡片;“募集”可探出伙伴;“进军”可向敌人领地行进,战斗胜利后领地可占领。不过除“募集”外的命令都要耗费体力，多用“补给”补充。



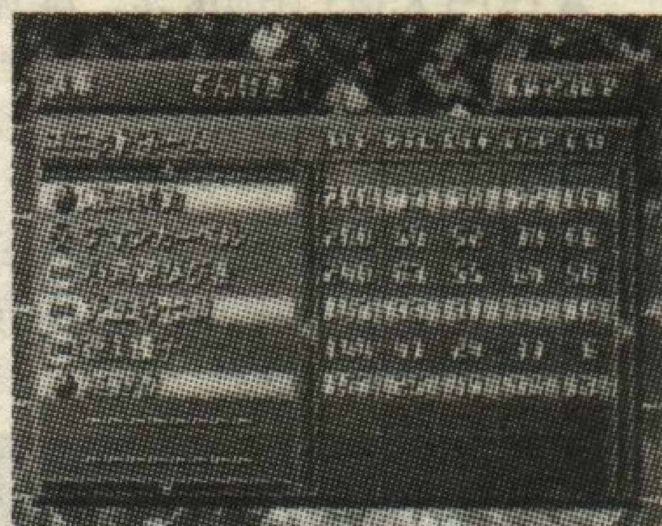
CARD 彻底调查自己领地,发现强力卡片!

可发现的卡片多种多样,另外同伴只可有8人,超过人数的话只好放弃某一人。值得一提的是可发现的卡片“ブレイクカード”,可使同伴变身或者将敌人主角拉拢过来。



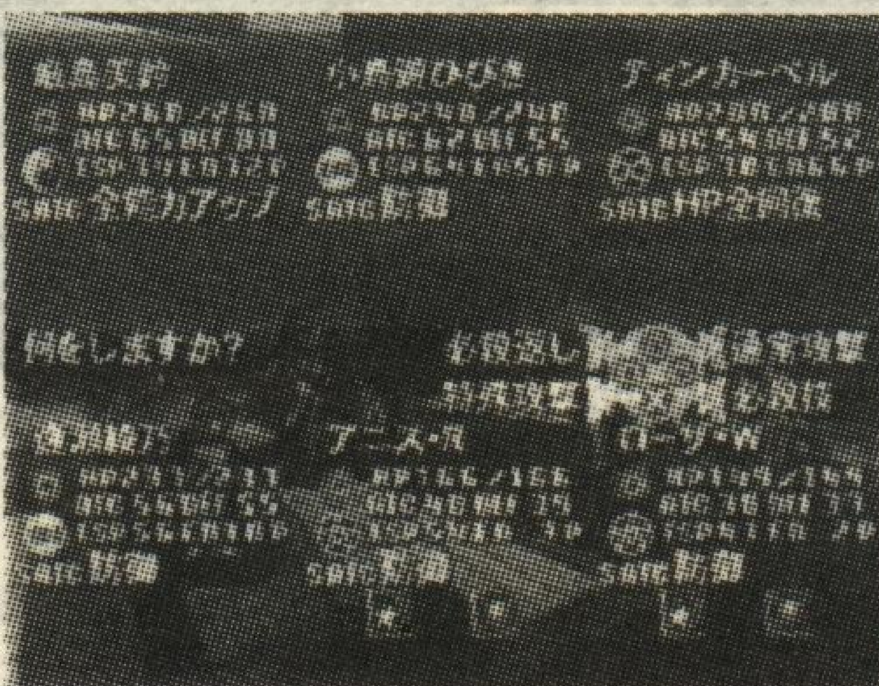
BATTLE 光凭实力就能取胜?

★选择精锐成员!



选择“进军”命令后会出现成员选择画面，最多可选三人参加战斗，各主角参数主要有体力、攻击力、防御力、超能力和消费能量五种。其中也有修得“全能力UP”、“体力全快(体力全愈)”等超能力的选手。不过,强力的主角所消耗的能量也多。还有,等级为3以下的主角失败后将不能再使用。(等级4以上的只是退却)

★三个战斗命令相互制约!



战斗为先行输人命令的回合制，游戏准备了三种战斗命令，组成三角关系:通常攻击、必杀技、必杀技返、通常攻击。另外，根据主角不同，也有可使用特殊攻击的，虽使用方便,但在战斗中有处于完全没有防御的状态的弱点。

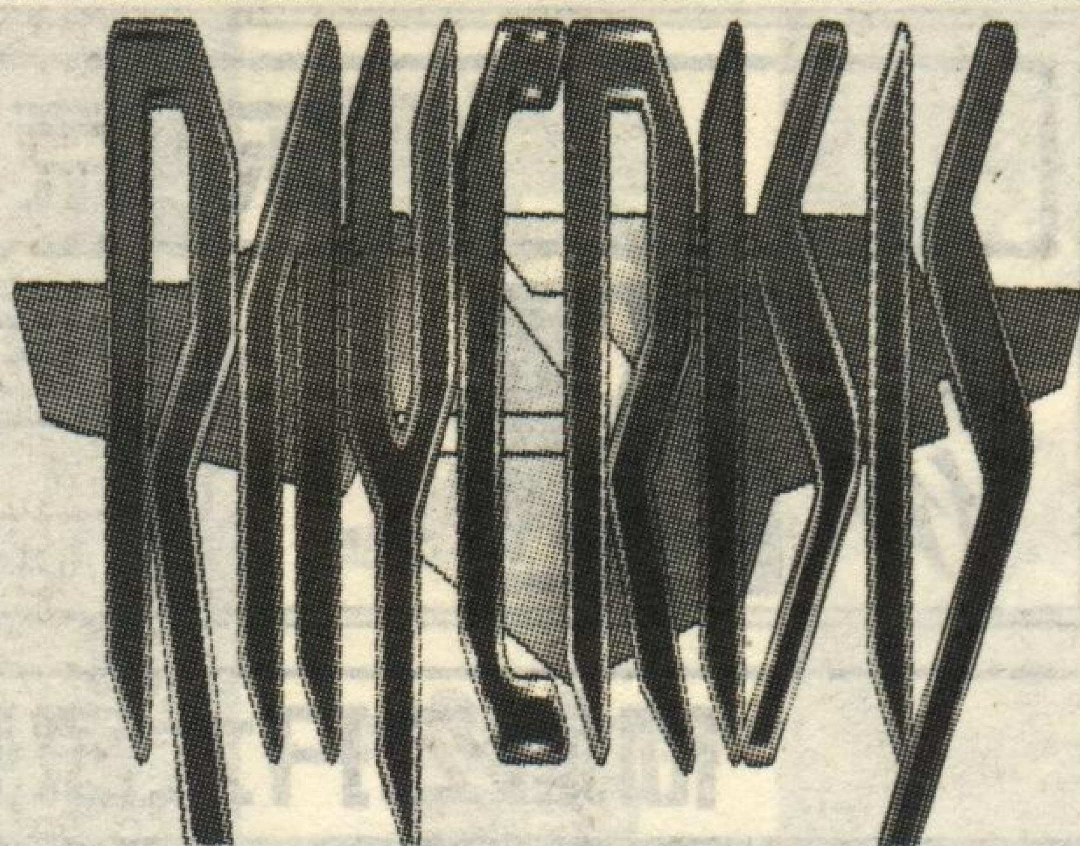


镭射战机

评价 A

厂商:TAITO		类型:STG
发售日:4月20日		
记忆区:1	CD-ROM	不对应PDA

在交错的飞弹中求生吧!!



PLAY MODE

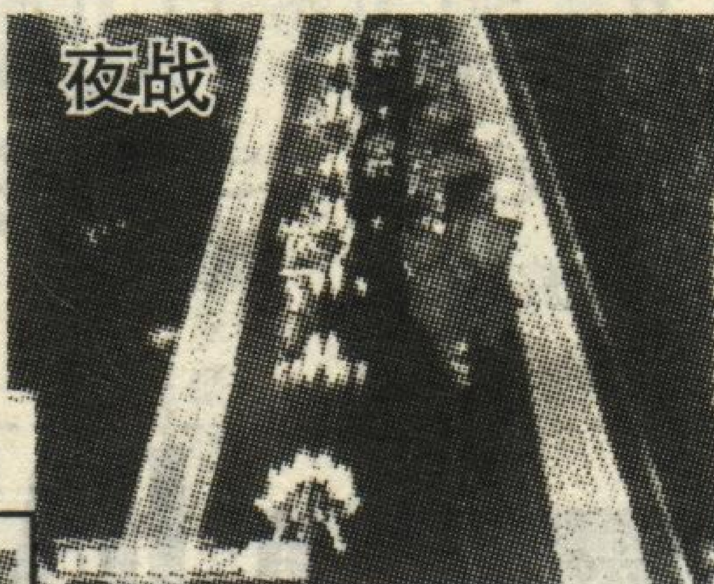
PS版新追加的两种特别的模式介绍!

与街机版不同,这次不是单纯地移植,而是强化了以后出现在PS上的

自由战斗模式

只要是通过了的关卡就可以自由选择战斗







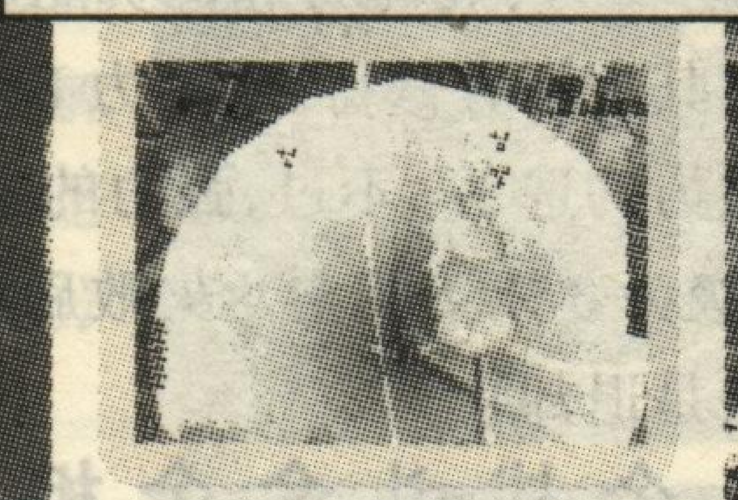
▲在白天进行的战斗,能见度非常好,但敌人的数量有许多。

▼深海战争的后段,敌方会有巨大的战舰出战,这时要小心应付。

▲在美丽的夜景中,隐藏着强大的敌人,尤其是高速公路上的……

▼荒凉的沙漠为舞台,我方不仅要攻击敌人的飞机,还要小心敌人的地面部队。

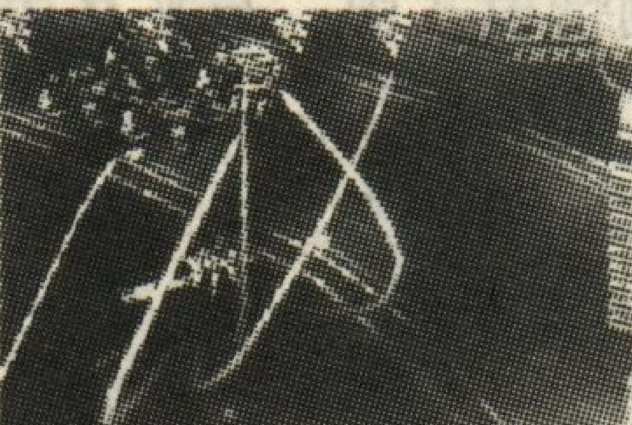


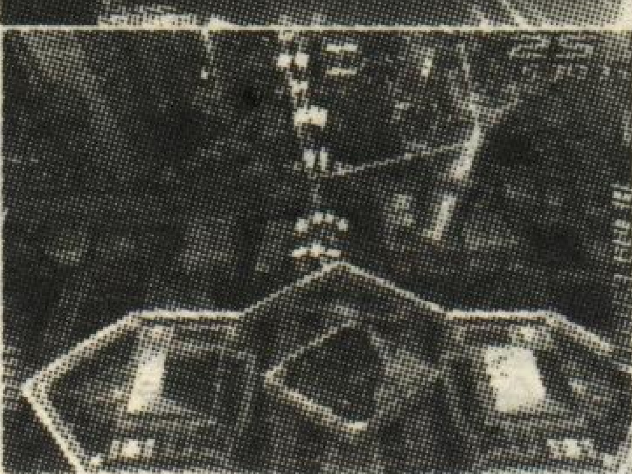




故事模式

进行正义的战斗吧!





PS版专用的故事模式,游戏的进行与侵食率有很大关系,武器的能量以及我方得分都与这一数值密不可分!!

CHECK 侵食率左右着战局

其实在画面的右上方就可以清楚地看到侵食率,当其达到100%时,战斗力猛长。





BATTLE FIGHTER

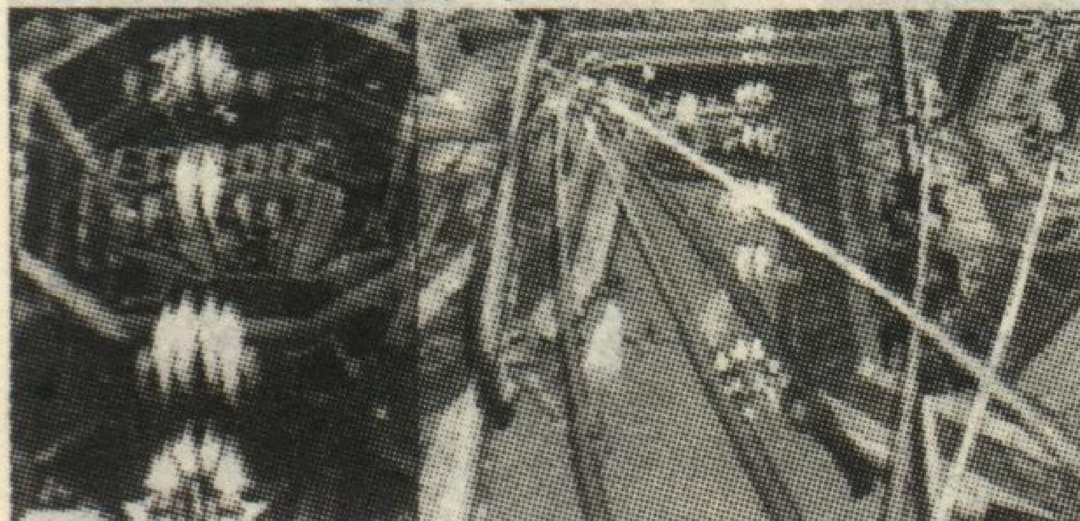
各机体不同的攻击方法介绍

以下是三种可选机体的不同的攻击方法及特点

WR－01A



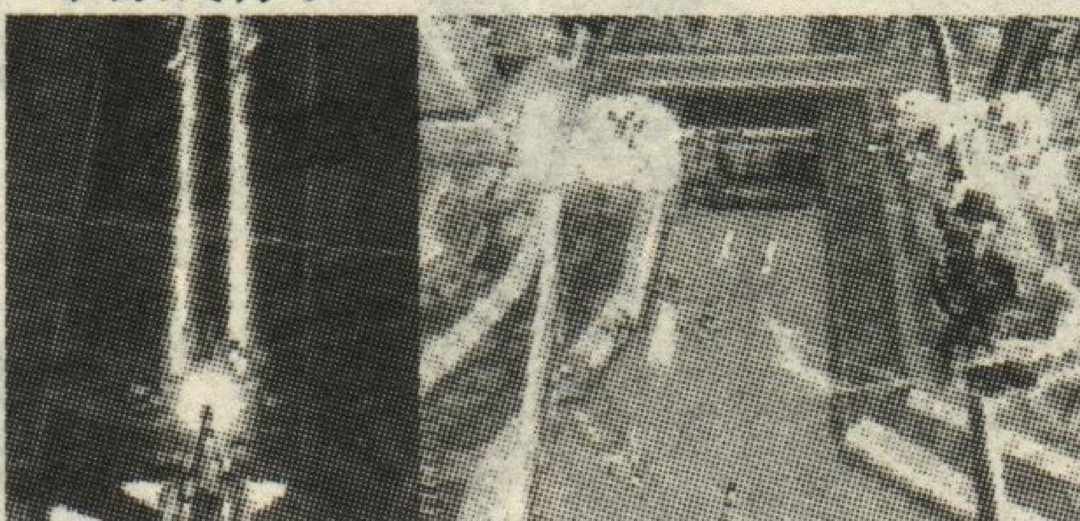
对于初级者来说是最适应的机体,拥有面积最广的攻击,在第一次进行游戏时选用其可以让玩家顺利地达到较后的任务中。



WR－02R



绝对的攻击力重视型,拥有最强大的前方破坏力,射击游戏的中级者或上级者都喜欢使用,但要注意移动时有残像。



WR－03



在这部作品中最新登场的机体,拥有史无前例的同时发射24发光子鱼雷的能力,是万能型的战斗机,任何玩者都可以使用。



新作推荐

SCREEN

评价 B+

机种:PS	类型:AVG	
厂商:KID	发售日:2000 年 5 月	
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA

带给我们如同初恋时忐忑不安的心情的青春恋爱 AVG 登场





▲◀可以变改主人公的名字，有很多分支，难度比较低。

主人公隆景是一位父母早亡在东京单身生活的大学二年级学生。这个春天，隆景的妹妹舞子来到了同一所大学上学，从而拉开了故事的序幕，而游戏的内容则讲的是在平静的校园生活中隆景与 6 个美少女之间的故事，这是一款以选择主人公行动的正统类 AVG 游戏。另外，游戏还有很多快捷方式，比如文章的快进和返回等功能，从而使得游戏更方便。

迷你游戏中丰富的约会画面



▲利用迷你游戏增进两人之间的关系。

本游戏基本以文章的形式进行，但为个不让游戏枯燥，设计者在游戏中插入了很多迷你的小游戏，当然小游戏的结果不会影响故事情节发展，但是可以通过游戏体味与女主角一起玩的感觉，让你更有信心与其交往下去。

主人公隆景周围的 6 位女主人公

下面我们将为大家介绍在游戏中出场的这六位决定隆景命运的女主角，从中可以了解了每位女主角的个性及喜好。利用这些介绍玩家可以在玩游戏时做以参考。



高坂舞子

亲密的兄妹

比隆景小两岁，对兄长十分信赖，自幼体弱，性格内向，和隆景没有实际血缘关系。



冬麻由美

超越性别的好友？

与隆景从幼稚园就认识的好友，家也住的很近，经常从隆景的窗户进到房间，是个假小子，不过也有温柔的一面。



小禾田优夏

天真烂漫的艺术家

比隆景小一年的后辈喜爱绘画，在大学内没什么朋友，却让隆景作她的模特……



立花智里

自我主张强烈的少女

在街中遇到的高中生，与其外表不同，她十分倔强，不过她好像对隆景有一种很复杂的感觉……



杉部奈穗

自我主张强烈的少女

待人热情、稳重大方的女子。实际上是大资本家的女儿，但是她刻意隐埋了身世，喜欢钢琴常一人在音乐室演奏。



池柳彩女

神秘的巫女

家附近神社的巫女，感觉上古风古香，不轻易表达感情，对他人也保持距离。

神之战争

评价 **B**

机种:PS		类型:SLG
厂商:SCE		发售日:4月27日
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA



操作简单战略性高的对战 SLG,指挥可爱的"安吉伦",向敌人阵地发动冲击!

本作是操作自军的"安吉伦",以破坏对方本阵为目的的实时对战 SLG 游戏,游戏者为成为"神"而参加比赛,与对手们一起战斗,另外游戏中还可以欣赏到与可爱主角们的有趣对话。

大量可爱的角色!

CHIPPER

本作的主人公一心想成为神,所以加入了这场战斗。

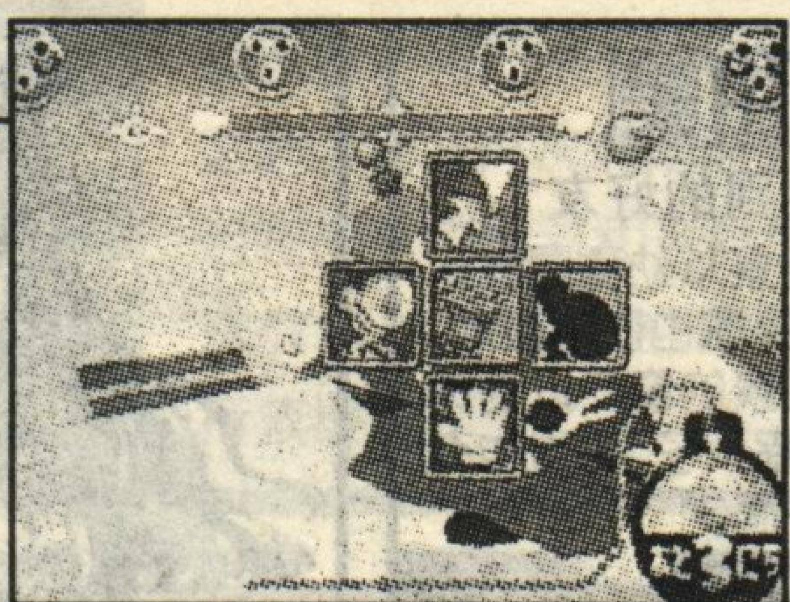




操作

非常简单

在一定时间里对多个安吉伦给出指示一定会手忙脚乱,不过本系统经过了简略化,操纵变得简单。命令内容和实施范围等都包括在对安吉伦指定的结构中。



有关游戏流程的说明♥

1 收集"吉尔特米克"元素

想要呼出"安吉伦",必须收集落在地上的一种元素"吉尔特米克"。



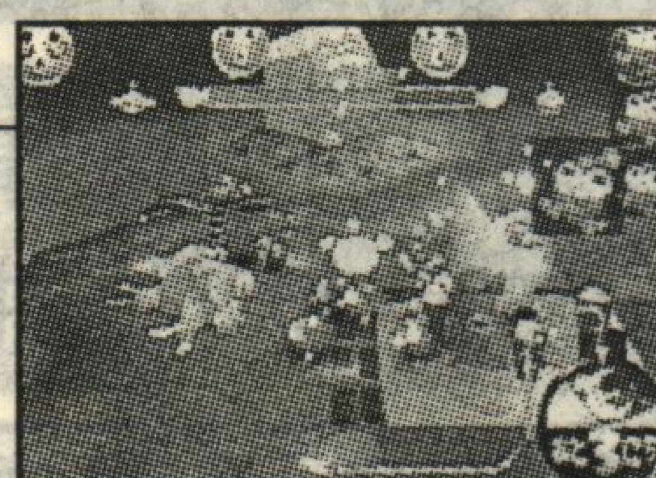
2 呼出各种"安吉伦"

根据情况不同,呼出必要的安吉伦,在这时建设基地(呼出安吉伦的基地)。



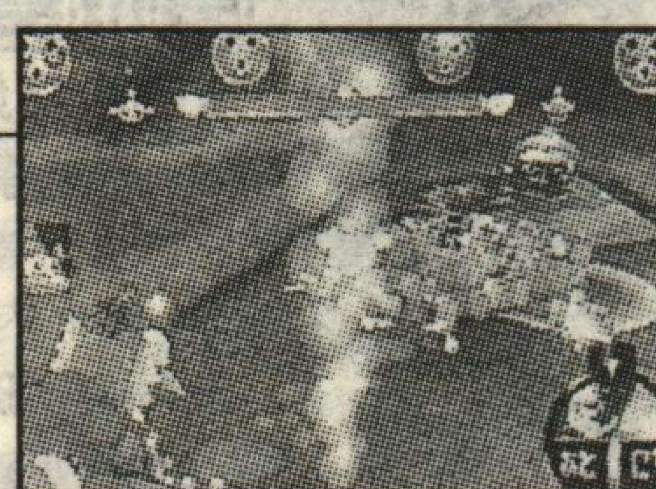
3 与敌人的"安吉伦"交战!

以建好基地后的对方本阵为目标,攻防战现在正式开始。



4 破坏敌人的大本营

破坏敌人本阵的一方获胜,呼出攻击用"安吉伦"与敌作战吧!



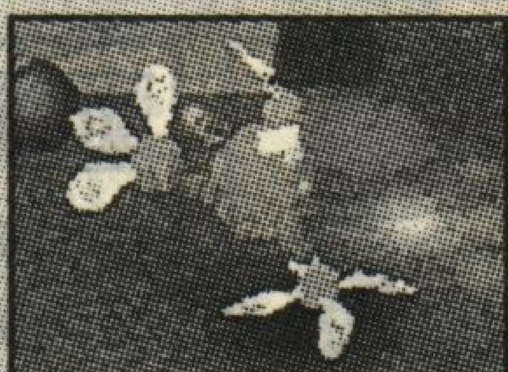
游戏中登场的可爱角色介绍!!

帕齐奥
没有他就不能开始哦!!



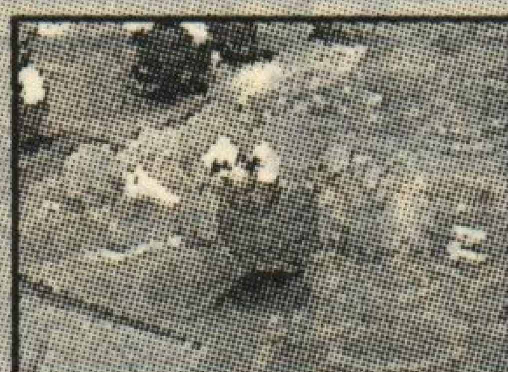
用少量的"吉尔特米克"即可呼出,虽然体力很弱,但在初期是很有帮助的。

飞利帕
什么都能拿



它可以将收集的道具运往别处,也可以从敌人阵地中偷取"吉尔特米克"元素和"安吉伦"的幼虫卵。

皮克
战斗任务交给我



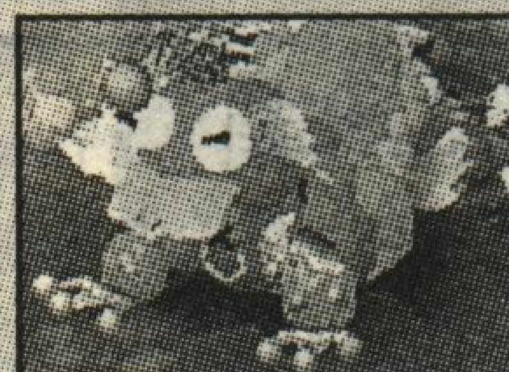
它的特点是移动非常快,并且攻击力也很高,善于长时间作战,一般把它用在基地的攻防战中。

豪姆
可攻击远处对手



具有远距离攻击的炮台作用,但装弹必须别人帮忙,炮弹装填越多,攻击的范围也就越广。

普盖拉
行动后不会停止



行动后会持续前进和破坏,不达目的不罢休,孵化时间十分长,注意使用方法哦!

南岛物语

评价 B

机种:PS	类型:AVG
厂商:MEDIA WORKS	发售日:6月22日
记忆区:1	CD-ROM / 不对应 PDA



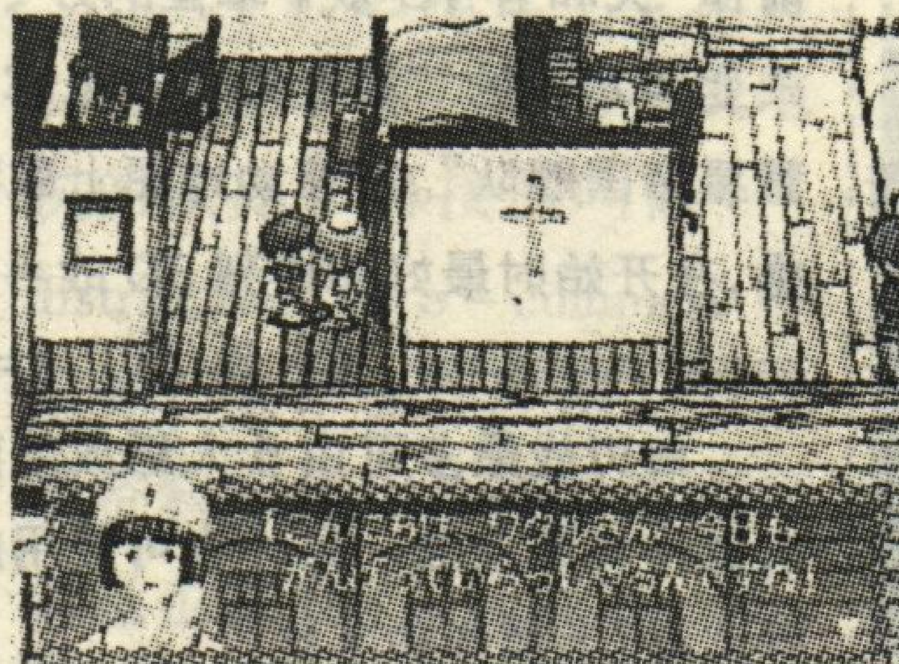
在南岛的恋爱和冒险物语

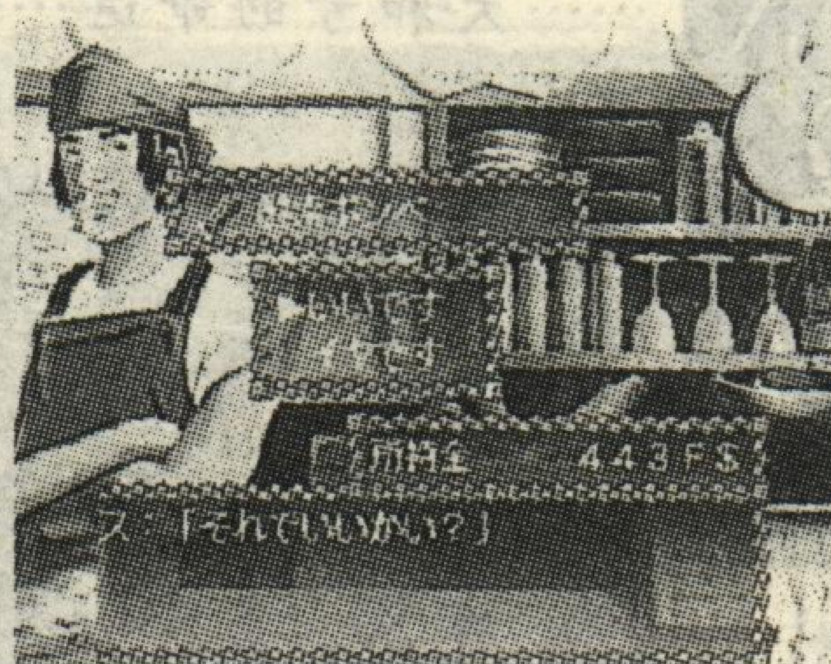
故事的舞台是福朗克林公国南面的一个小孤岛"海尔克因岛",主人公七海瓦塔鲁为了归还失踪父亲欠下的巨额债务,决意出海寻宝……

本游戏的目的就是把全部所欠的债务归还,游戏中可以体味到与他人会话的AVG部分和海洋探索的海底探宝部分,这两个部分很好的结合在一起,使游戏非常有趣。



七海玛丽娜
CV:增田 雪
瓦塔鲁的表妹,但两人的关系非常好,为了寻找两人的父亲而来到了这个岛上。





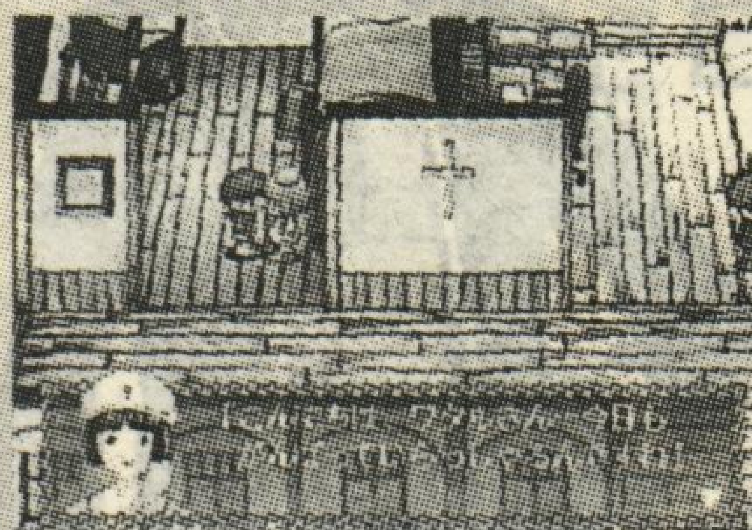


埃丽莎
CV:横手久美子
柔弱内向的少女,熟知机械知识,会做出很有帮助冒险的器械。

AVG部分

信息收集和物资购买,为冒险做准备!

此部分中瓦塔鲁在街中行走,与人会话,去商店买道具为冒险做准备。另外可以设定与女子的亲密度通过会话改善与她们的关系,如果顺利的话可以与之约会,还可能发展为恋情……



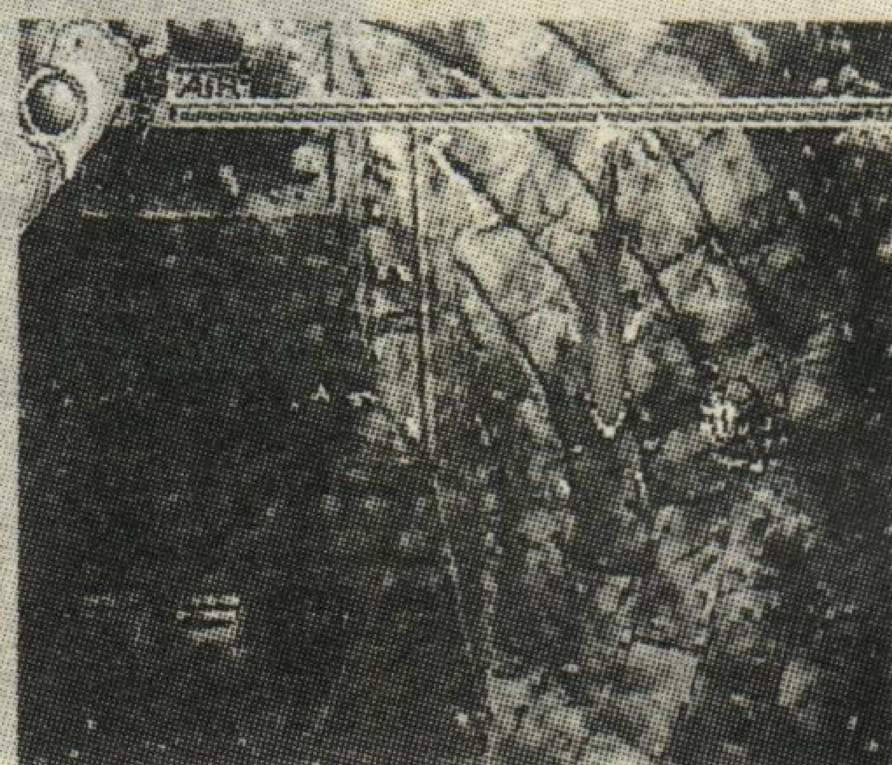


两种模式交换进行

海底探宝部分

探索海底、挖掘宝藏!

海底探宝有两种方式:使用氧气瓶的"DIVING"和"素潜"。玩时一定要注意氧气的剩余量,如果使用氧气瓶时氧气变成0,则所持金减半,在"素潜"时则GAME OVER。



为游戏添彩的魅力女子们



露丽
CV:坂口安野
福朗克林公国的公主,与瓦塔鲁相遇后一见钟情,将来的梦想就是嫁给瓦塔鲁为妻。



米兰达
CV:冰上恭子
席卷南洋的海贼蒙德的子孙,幼年时代父母双亡,为支付为弟弟治病高额手术费而出海寻宝。



阿鲁玛
CV:黑崎彩子
17世纪发明家金制作的机器人,现在好像还在海底为博士守墓。



拉娜依
CV:大谷育江
褐色皮肤、性格活泼,是自古以来南洋居住的神秘民族玛哈洛的后裔。



帕娜莎
CV:高森奈绪
岛上医院的见习护士,与瓦塔鲁相遇后一直暗恋而不敢告白。



杉山
CV:金月真美
瓦塔鲁所在大学的海洋考古学部的助教,继承恋人的遗志,倾心海底遗迹探索。

大和号之"爱的战士们"

评价 **B**+

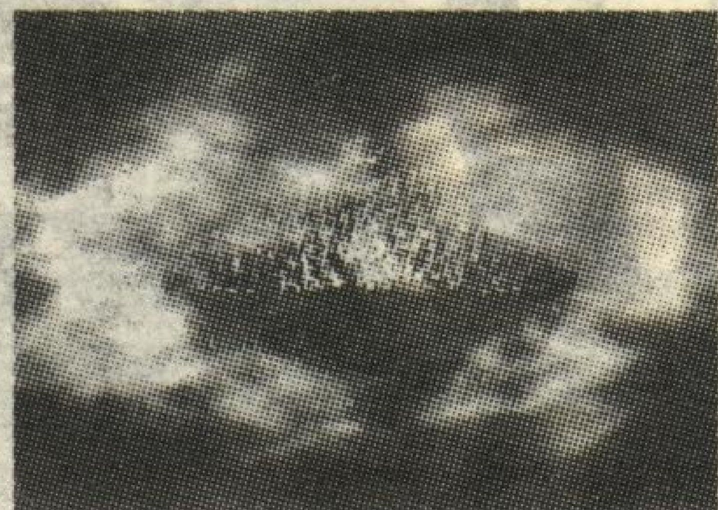
机种:PS	类型:SLG	
厂商:BANDAI	发售日:5月2号	
记忆区:2	CD-ROM	不对应 PDA

力作"宇宙战舰大和号-遥远的"伊期坎特星"续编终于登场!



本作是以在1977年日本公映的"宇宙战舰-爱的战士"为题才的SLG游戏,首先简单介绍故事概况。在大和号的狮子奋迅的活跃下,地球恢复到和平之中,但不久和平被白色彗星帝国的出现打破。于是起源古代的大和号的旧船员再次踏上旅程!地球的命运……大和号的命运……现全掌握在玩家手中!





伸向地球!!!

本次作品中的五大要素

CHECK 1 两种战斗系统

舰队战

本作中我方部队加入了"地球防卫军",由前作"大和号VS多个单位的ガミラス舰队"模式变为本作的"多个地球队卫军舰队VS多个慧星帝国舰队"。在移动地图上敌我方的部队重叠,在开始时最好切换到3D战斗画面。

白兵战

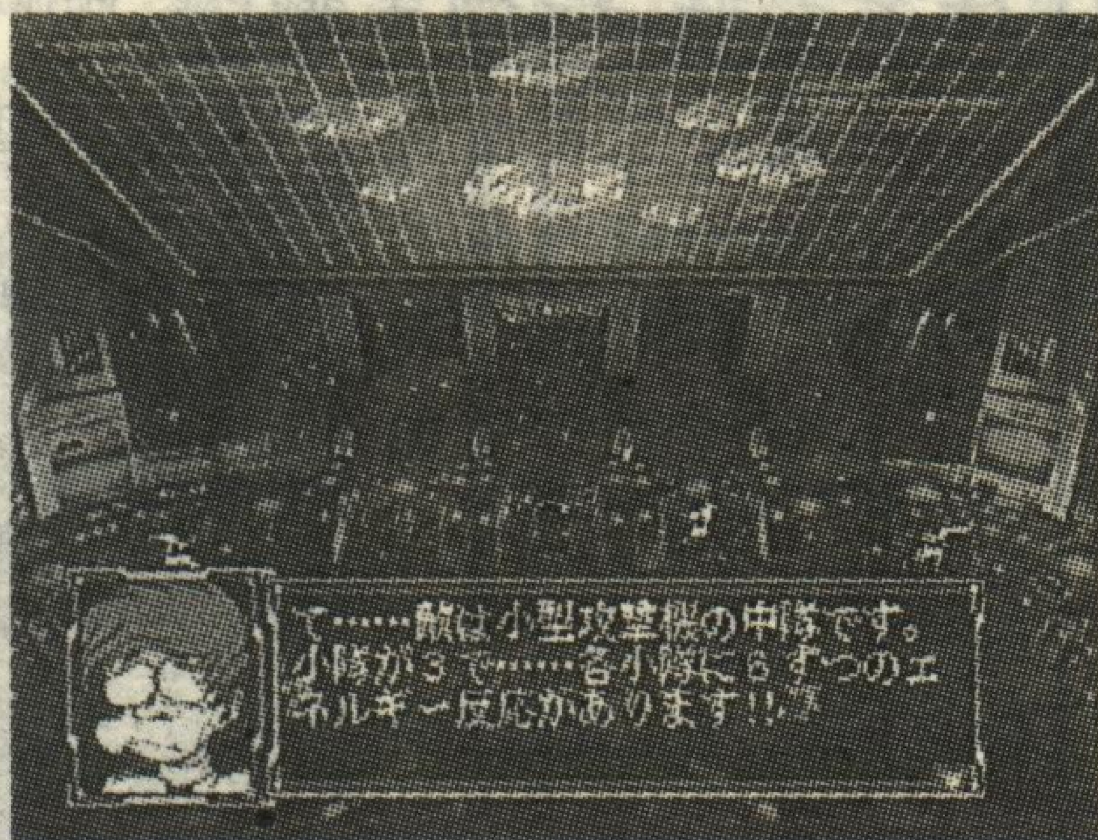
白刃战最多可由5人组成部队。由中间一人操作与敌交战。另外也可使用威力很大的特殊武器(手榴弹和手枪)。



CHECK 2 采用立体声剧本及结尾!作战进程会使结局改变!

前作设有隐藏事件来决定展开的画面。这次根据战斗方法不同而展开发生变化。结尾分为TV版和剧场版两种,可全部欣赏。当然根据游戏剧本有细微的分歧差别,剧本的容量也比前作大了四倍。





CHECK 3 剧本由原声配音

剧本全由声优配音,声音数据长达12个小时以上。

古代 进:山寺宏一	相原义一:野材信次
森 雪:麻上洋子	太田建二郎:安原义人
岛 大介:田中秀幸	特莱萨:岩男润子
冲田十三:纳谷悟朗	新米表太:三ツ矢雄二
真田志朗:青野 武	戴恩拉:伊武雅刀
加藤三郎:神谷 明	佛达:小林 修
南部康雄:林 一夫	米尔:绪方惠美





CHECK 4 超越前作品质和容量的动画

与前作一样,模型设计和角色制作分别由宫武一贵和增永计介担当。容量比前作增加50%



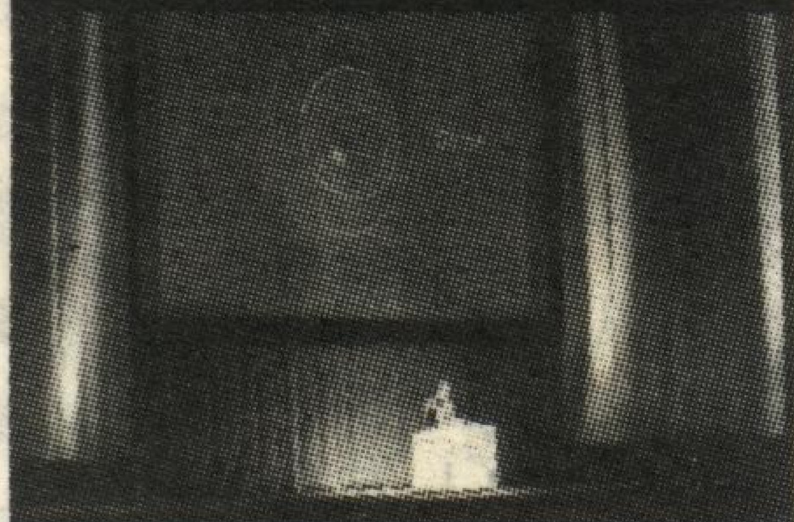
CHECK 5 豪华"限定版"发行!

三片CD+资料集是"通常版"的内容,现在有在此基础上增加更多内容的"限定版"发行,它比"通常版"多加了动画录像、豪华资料集、大和号乘员携带的系统手册等。



预想！2001年的GAME LIFE后篇

责编／DRAGON



～到目前为止消息总汇 PS2的网络构想

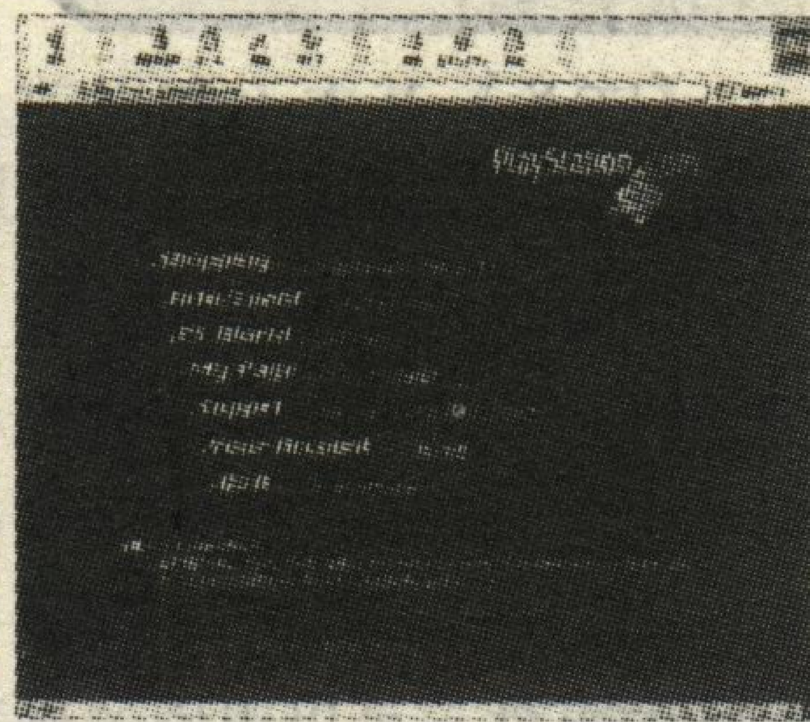
先总结到目前为止各社发表的网络构想。看到PS2的狂热人气，现在多角度考虑一下PS2的发展性吧，首

关于PS2的最基本的网络构想有2个，它们是SCE.COM和史克威尔的Play On Line。SCE是以消息交换为核心时，而史克威尔就是Play On Line，它们都作为高水平的网络服务，而受到业界全体的重视。当它们的计划实现的时候，有什么样的将来等着我们呢？

因而能预测PS2的未来将是一个重要的因素，在这里用图解的方式，做一个非常明了的总汇。

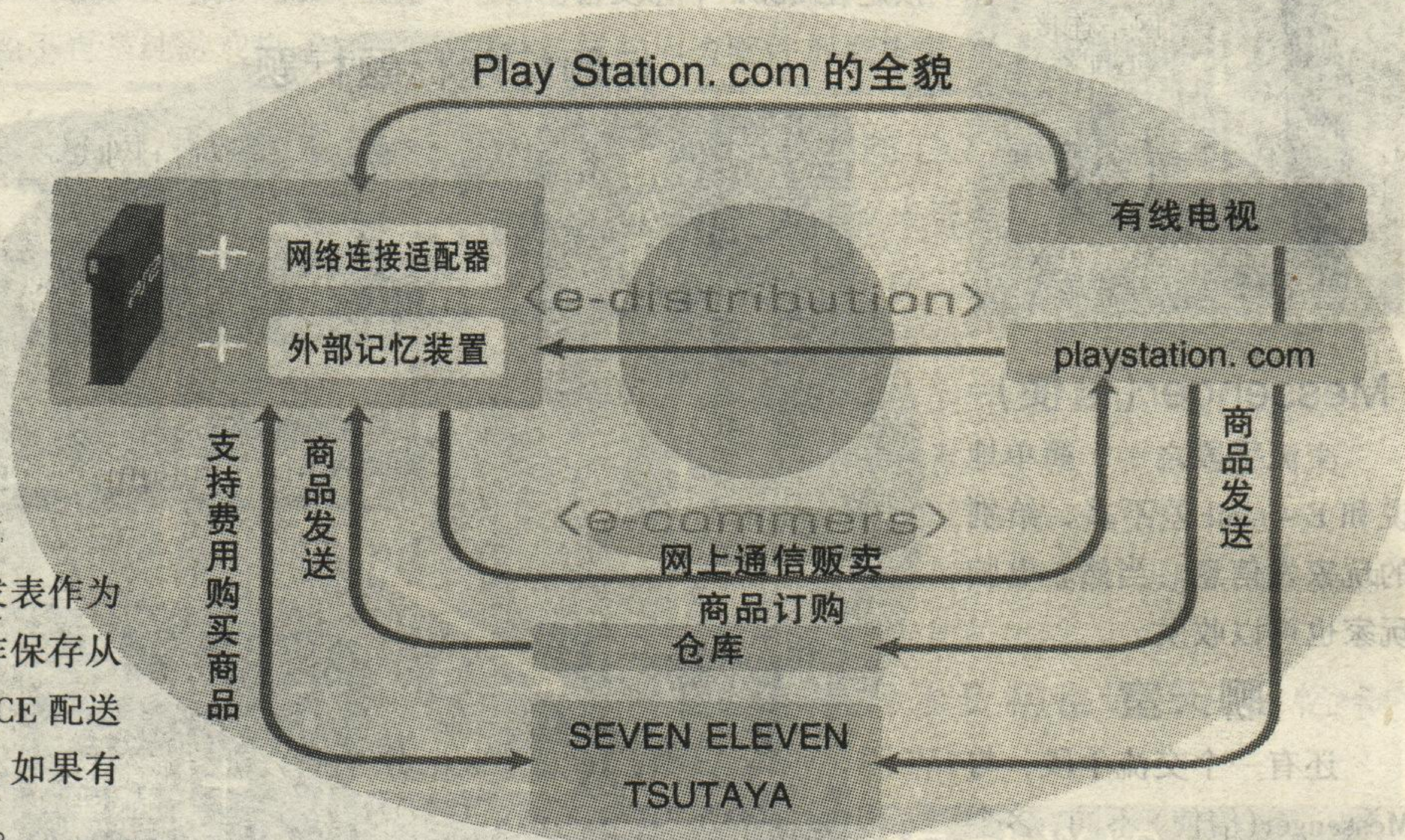
Play Station. com 的全貌

SCE的网站在PS2发售以前就发表了，使用有线电视的线路，可接受叫做e－distribution和e－commers的服务，为了保存在网上得到的资料而使用的硬盘的发售消息也发表了。顺便说一句，e－commers的运营已开始，而且电脑和DC也可以用。



用有线电视(CATV)上网

PS2的上网方法，不是利用一般家用的电话线，而是用CATV的消息已经得到证实。用CATV上网的好处是，比起用电话线能够高速地输送大容量的资料，厂商用它可以顺利地发布音乐和游戏资料。稍带说一下，已经予定要发表上网的配件了，价格和日期未定。



硬盘

从SCE那里得知，它将发表作为PS2配件而发售的硬盘，它用作保存从Play station. com发来的资料。SCE配送的内容是音乐和游戏及影像等，如果有硬盘的话可以收集较多的资料。

e－distribution

e－distribution是一种资料的配送服务，在Play Station. com配送游戏、音乐及影像的资料。发展到最后还要加入出版和电视节目等内容，一切的娱乐用网络都能够提供。Play Station. com的提供的资料配送服务是PS2专用的。另外，每个资料的配送费，现正在探讨中。

e－commers

e－commers，简单地说就是网上购物。能上网的PC已经能用它来买PS2的相关商品了。跟它建立了合作关系的公司有Severn. eleven. jp、TSUTAYA、Degiqube、HAPPY. NET等。不仅可以用信用卡，还可以直接在Seven eleven和TSUTAYA的商店里付费，不过还没开放其它国家的服务。

SCE的说明

把主机PS2的性能充分地活用，利用网络提供各种娱乐是可行的。现在，为了能那样做，在摸索一切的可能性后，我们准备尽早实现，请大家期待吧！

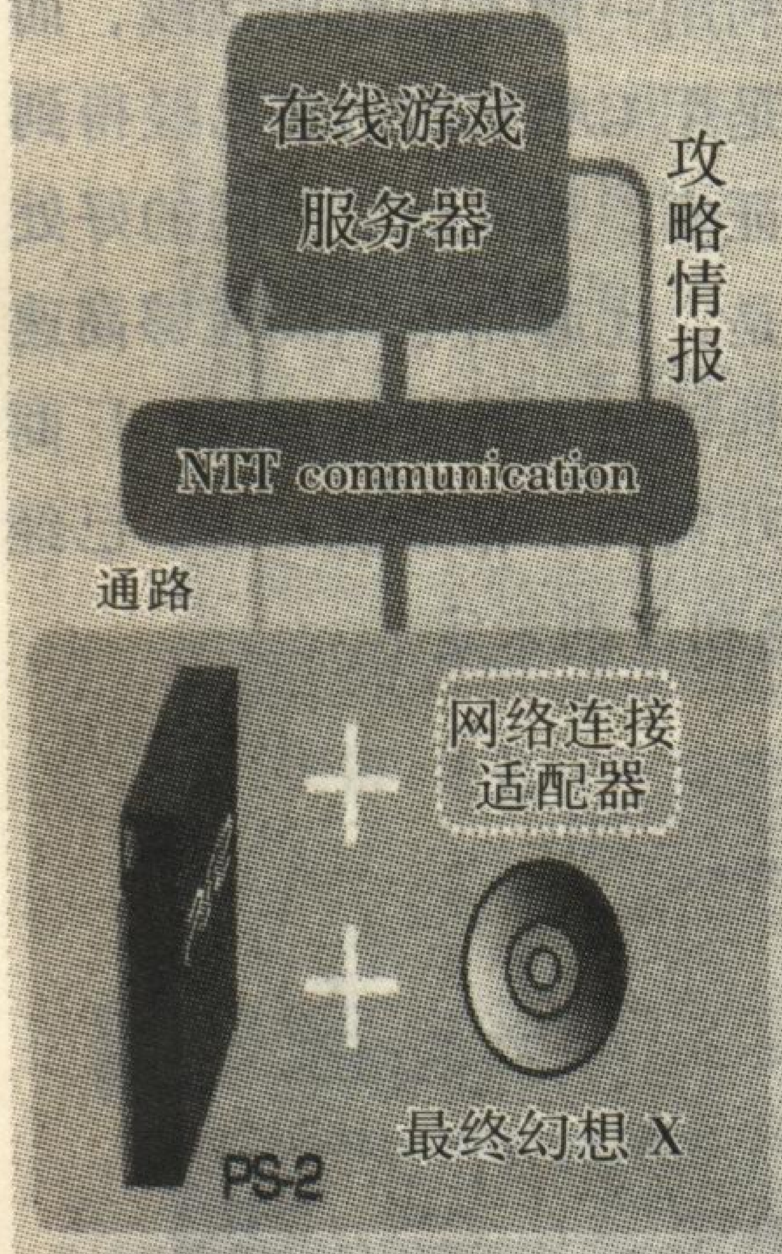
史克威尔准备的Play on line!

在史克威尔的2000年发表会上，公布的Play on line是史克威尔自己运营的网络服务，预定在2001年春天开始，已经预定的服务的主题是on line game。上网还有配送漫画和音乐资料等，真是很多，在日本以外的玩家也可以接续Play on line。

on line game

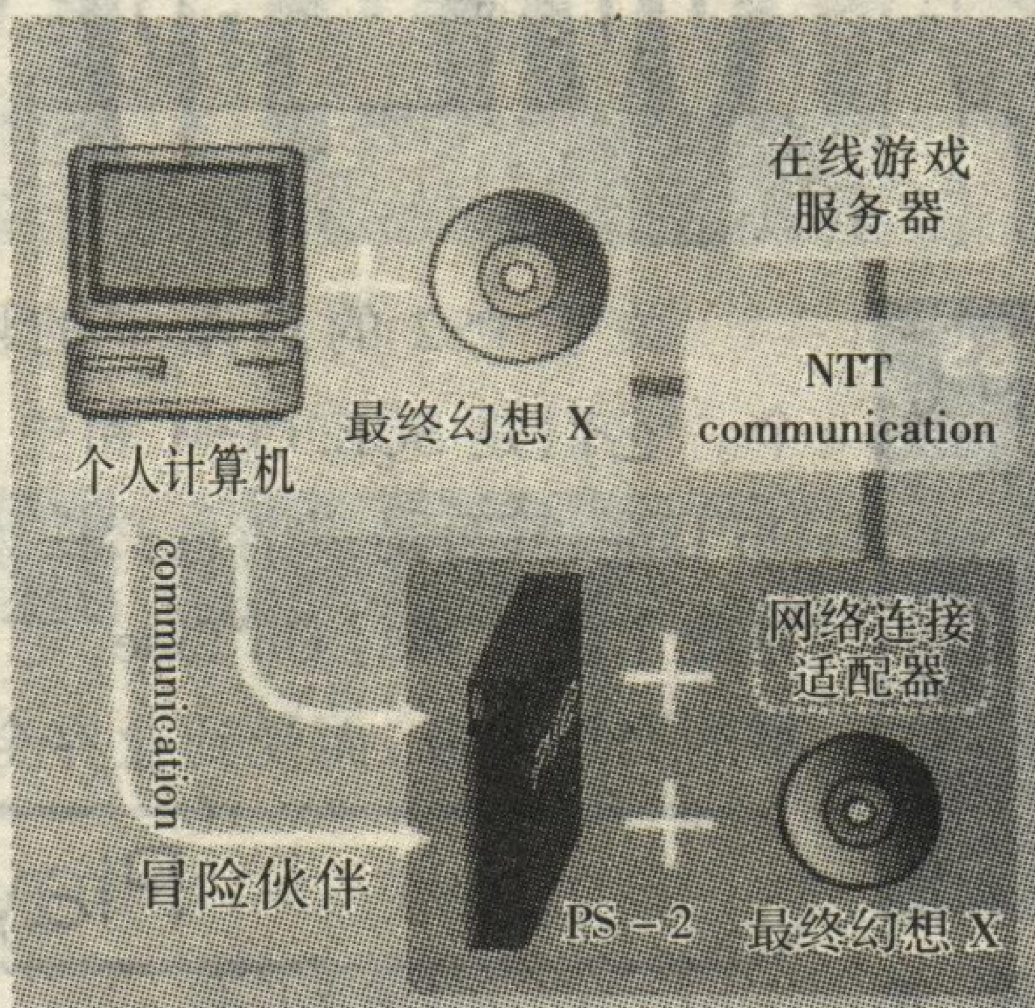
“游戏全面服务”是Play on line的中心。不仅是在网上可以多人游戏，还能根据游戏的状况看到相应的攻略，以及接受最新游戏资料的配送服务。已发表的“大人气”系列游戏《FFX》、《FFXI》都是对应网络的，特别是《FFXI》是一款完全的on line game。

最终幻想X



《FFX》基本上和以前的《FF》一样，是一个人玩的。但可以将它接续到Play on line上，能够看到游戏攻略等内容。还有一些构想，如接续到Play on line后，会发生新的事件，可以跟别的玩家交换道具等等。《FFXI》》预定在2001年春发售。

最终幻想XI

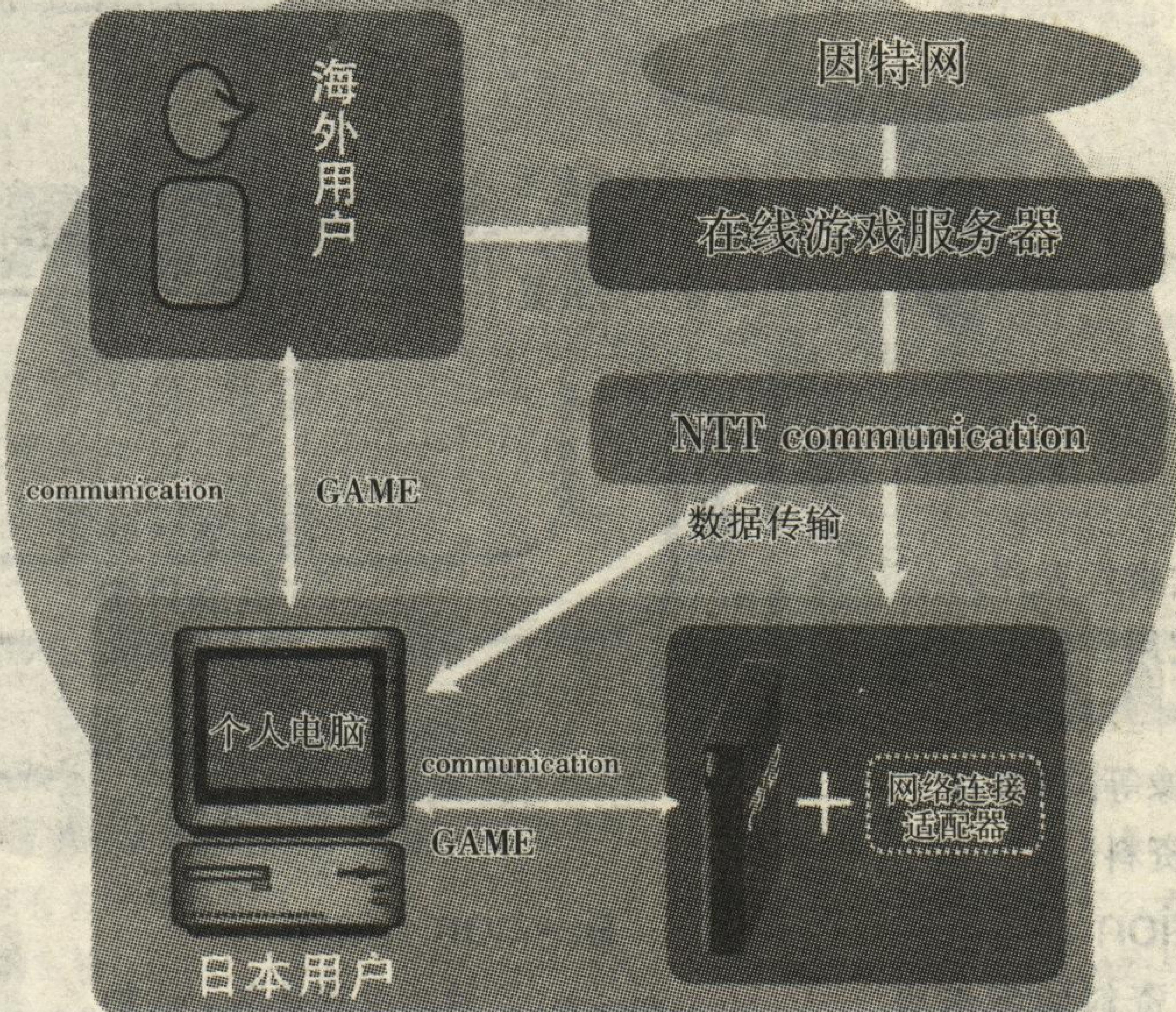


《FFXI》是完全的on line game，不接续到lay on line就玩不了，详情还未发表，《FFXI》的电脑版也同时发售。外国也预定同时发售，能和所有的玩家一起冒险了！发售日是预定在2001年夏天。

通过史克威尔2000的发表会来看《FFXI》

用《FFXI》来接续Play on line。→ 给中间发送信息，邀请他（她）来一起冒险。→ 和被邀请的中间汇合，开始冒险。→ 冒险中，因为敌人太厉害，而向别的中间求助。→ 被请求救援的中间，在游戏中看到信息。→ 向请求救援的中间回答「救援OK」。→ 碰头的场所决定后，和中间汇合。→ 为了准确无误通过on line而得到提示。→ 中间增加、提示到手，队伍再次踏上冒险的旅途。→

标题标题标题标题



Messenger（信使）

交流手段之一。简单地说和E－mail差不多，给别的玩家发信息。当然，电脑玩家也可以收发。

聊天室

还有一个交流手段，与Messenger（信使）不同，多个玩家可以在这里同时进行即时交谈，而不仅是在聊天室，特定游戏中也可以聊。

Internet（互联网）

一般就是各主面的浏览，为了看主页要使用专用的浏览器，当然也能利用互联网内的各种服务与帮助。

音乐

这里可以接受到音乐资料的配送服务，还能看到与音乐杂志合作的排行榜资料，资料基本上都保存在记忆卡内。

体育

能看到棒球、足球等的即时体育消息。还可预定设置汇总资料页，以及把以上指定资料在游戏中反映出来的功能也在构想中。

漫画

就是说在网上能看到原创的漫画。《灌篮高手》的井上雄彦和《上班族～金太郎》的本宫广志已经决定要合作，不仅在专用的网页上能看，在玩儿On line game的时候也能看。

史克威尔的说明

针对在2001年春开始的服务，一些合作的事宜正在谈。这方面的内容，决定后会马上发表，请大家期待。对于接入费用，我想会把它定在一个让大家都能接受的价格。《FFX》、《FFXI》的开发很顺利，也请期待吧！

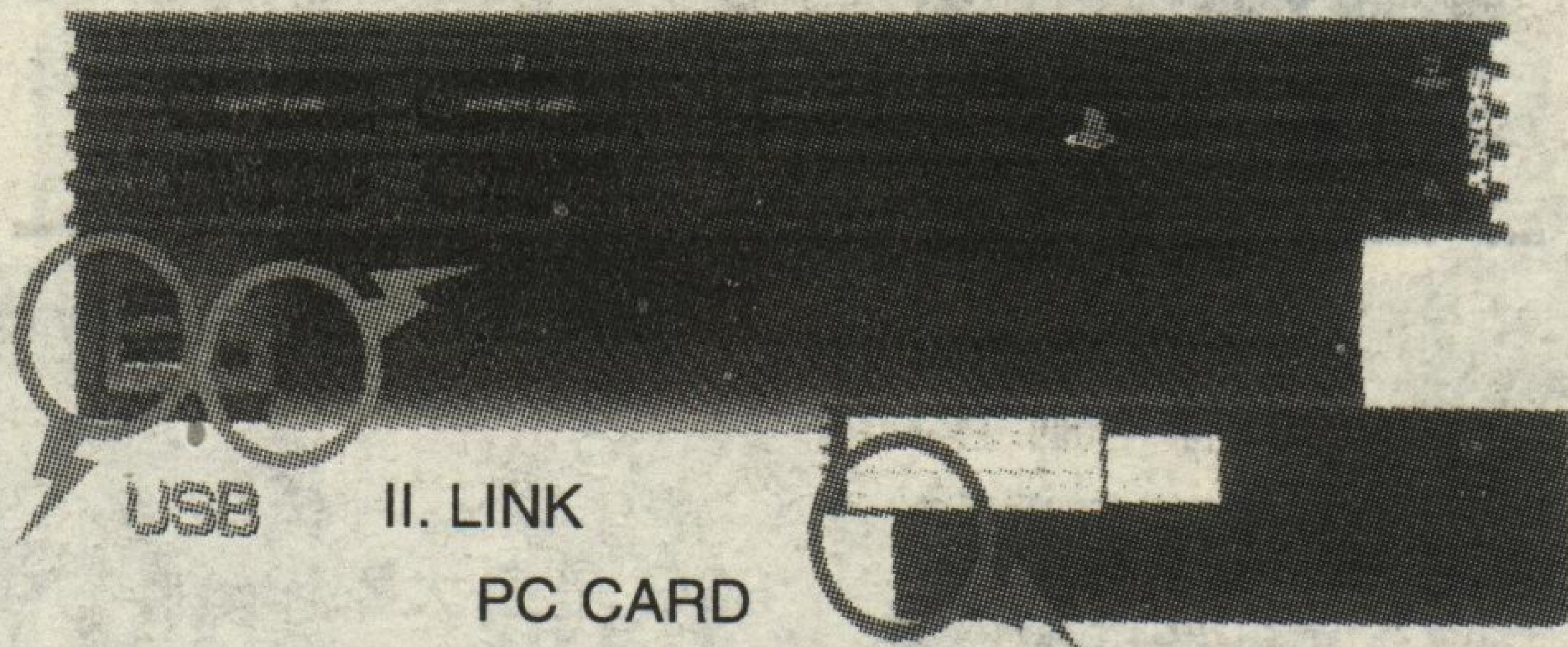


PS2 的可能性
~通过周边配件和网络来探寻 PS2 的未来

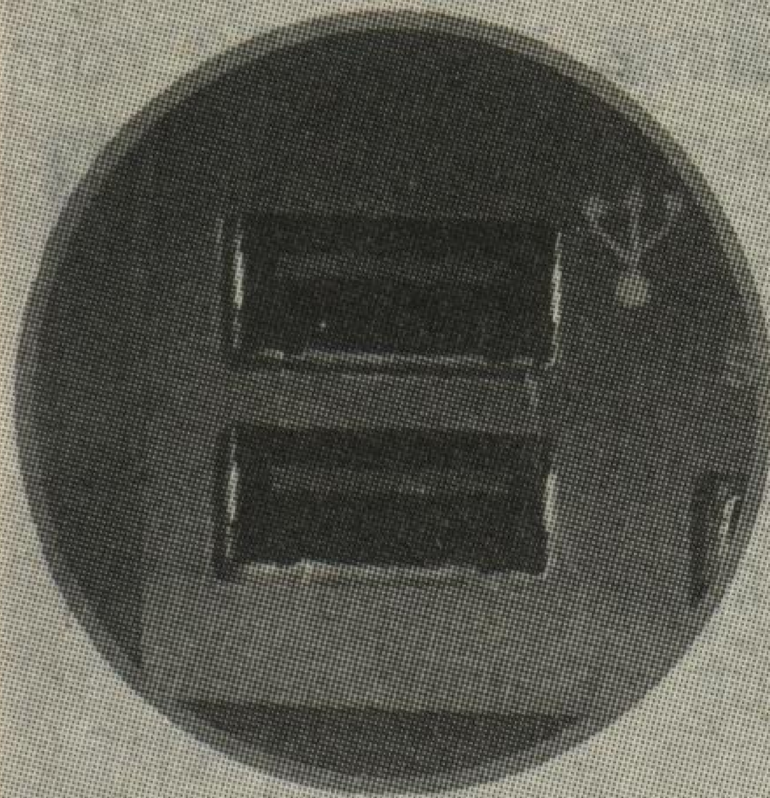
在 PS2 上，设置了许多原来的游戏机没有的输入输出端子，在这里把能与 PS2 接续的周边配件及其用途和玩法介绍一下，从这里也许能看到 PS2 的未来形态。

能与 USB 和 I. LINK 连接的周边配件

“USB 和 I. LINK 是什么？”提出这个问题的人可能很多吧！这两个端子都是正在电脑上被广泛使用着的周边配件接续用端子，已经发表了许多，能使用这些端子的电脑配件，所以，可说 PS2 将能够使用与电脑相同的周边配件。



通过 USB 可以连接到什么？



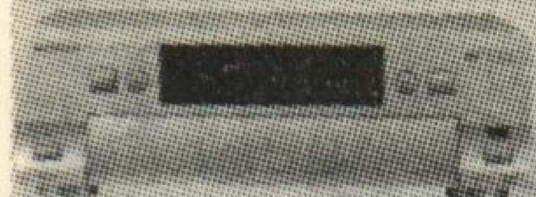
在这里将设想一下能与 PS2 的 USB 端子相连的是什么周边配件。让我们试着从已经可以在电脑上用的周边配件中，选一些可能与 PS2 相连的配件来试一试，从中我们可以发现，现在的家用游戏主机已经不再是纯游戏机了。

USB 是什么？



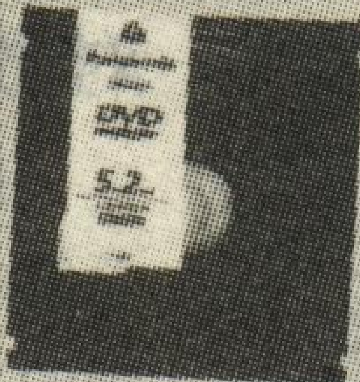
USB 就是 Universl Serial Bus。被电脑广泛使用着的一种接续端子的规格，最多可以接续 127 个周边配件。在电脑上，从键盘和鼠标开始，打印机、调制解调器、硬盘等各种各样的周边配件都发售着，是目前通用的规格。

DVD－RW



DVD 录像机使用的光盘叫做 DVD－RW(可复写)，差不多能录 2 小时左右的影像。目前，用它录的 DVD 在 PS2 上不能播，近期很难想像会与 PS2 连接，但以后可能会有。

DVD－RAM



本来是用于电脑保存大量资料的 DVD－RAM。然而，今年夏天松下电器发售了可用 DVD－RAM 的录像机，它将可使用影像和资料这两种格式。图为任天堂的次世代机可能会使用的……

●**大容量的记忆装置虽有魅力，但碟片规格的统一可能也有必要。**



▲▼从目前的各种规格来看，用其连接到 PS2 上都是非常不成熟的想法。

●连 DC 都有，PS2 也……
记忆卡音频播放器(记忆卡随身听)

DC 记忆卡变随身听的消息，你还记得吗？因 PS2 也有音乐配送，所以那样的可能性很高呢。现在 SONY 已经发售了“条型记忆卡随身听”，但它使用的“条型记忆卡”在 PS2 上使用的可能性很低，还是用目前的记忆卡比较好吧。

●**音乐资料也还是在记忆卡里保存！？**

打印机

现在，电脑以 USB 的方式接续打印机已成为了主流。对于 PS2，通过 BIT 配送信息而得来的音乐和新闻等资料，以及通过 Play on line 收到的游戏攻略，都可以通过它打印出来。如果除了游戏以外，还可以参与各种各样的娱乐的话，那打印机的必要性真是很高呀！



●**大家特别需要！？**

键盘和鼠标

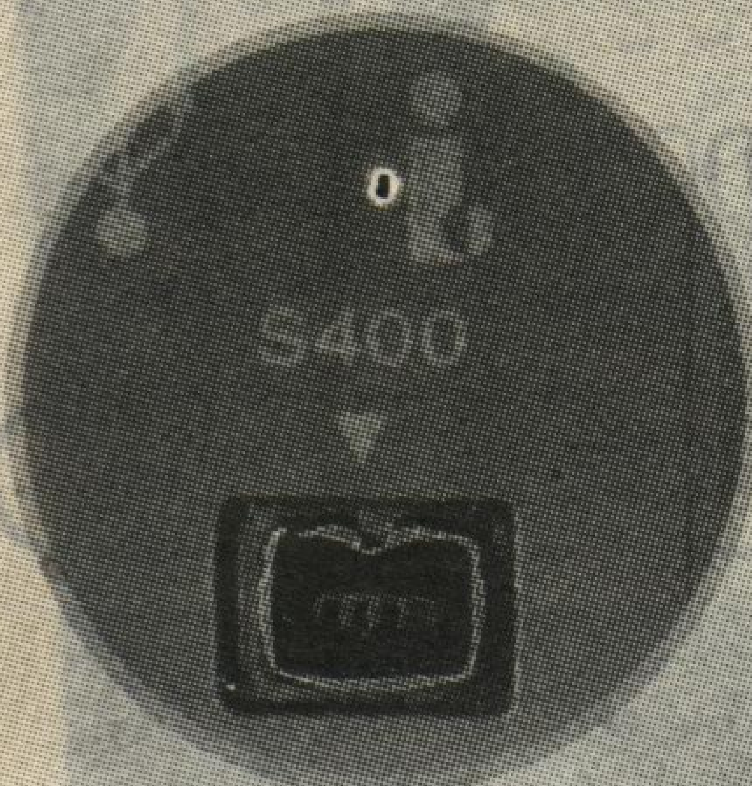


DC 已经发售了周边配件键盘。上网后，如果想写入更多一引起信息的话，有键盘和鼠标就方便了。还有，在 On line game 中和一起冒险的人在画面上会话时，也是绝对必要的吧。只是还没有预定发售，但迟早会出！？

SCE 的说明

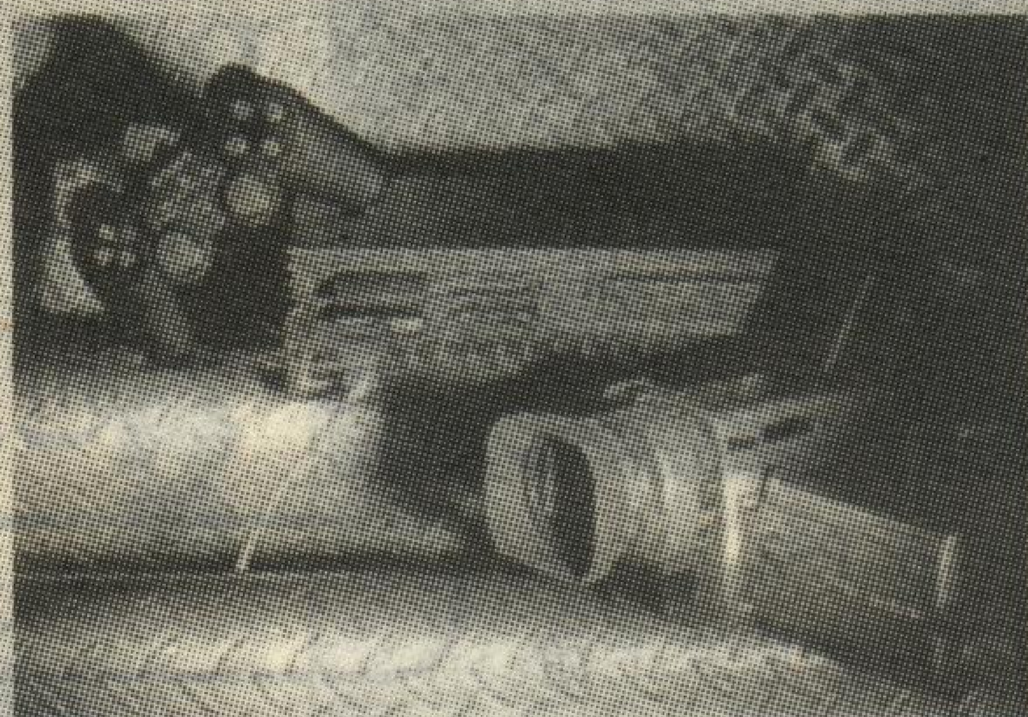
通过 BIT 配送发出的音乐资料，是用什么样的记忆装置保存，还没有决定，但可能会选择方便好用的记忆卡(PS2 的)。然而，通过专用的外部周边配件把“条型记忆卡”(和 PS2)连接上的话，也不是不能使；说是完全不采用，也没有理由。毕竟现有记忆卡容量还是小，真的不好说呀！

用 I－LINK 连接什么？



接着，我们来设想一下在USB旁边的I－LINK能接点儿什么，I－LINK可与数码音响及视觉器材相连，是现在普通的规格之一。被大多数的数码相机、数码摄像机及音频制品所采用。游戏机第一次接续I－LINK会怎样活用呢？

I－LINK 是什么？

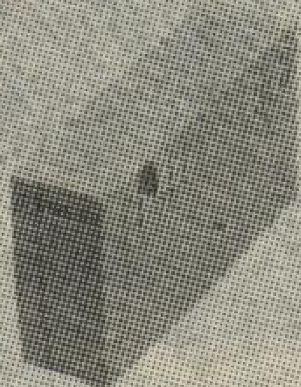


正式规格名是IEEE 1394。可以高速传输，并最多可以接续67个周边配件。保证音频及视觉器材与网络的高适应性。这样的设备对于现在这些拥有高技术元素的视听设备有着优秀的对应能力。

硬盘

为了保存电脑上大量的资料，而使用的最基本的大容量资料记忆装置。电脑的大多数的硬盘，还不能被PS 2采用。但SCE的久多良木社长说："将使用30G那么大的硬盘。"的确，要那么大容量的话，很大的可能是为了玩家能够保存来自网络的大容量资料。

●久多良木社长发言时说的硬盘，大概是真的吧！？



30G 是多大？

约是记忆卡(1M)的24万倍
约是记忆卡(8M)的3750倍
约是ZIP盘(128M)的234倍
约是CD－ROM(640M)的47倍

SCE 的说明

久多良木的发言中，还没决定发售日容量也没有决定。但站在BIT配送的立场想一下，它是一个现在最有力的记忆装置呀。

数码摄像机



PS2即然是电子数码娱乐器，那与数码摄像机相接续也是很自然的事。另外，就算游戏与网络没有关系，只要有播放、编辑用的软件就能充分利用。硬盘如果发售的话，把录像保存起来；把这个资料在网络上使用……完成以上这些事，应该是没问题的。

●对应软件和大容量记忆装置出的话，可能性高吗？

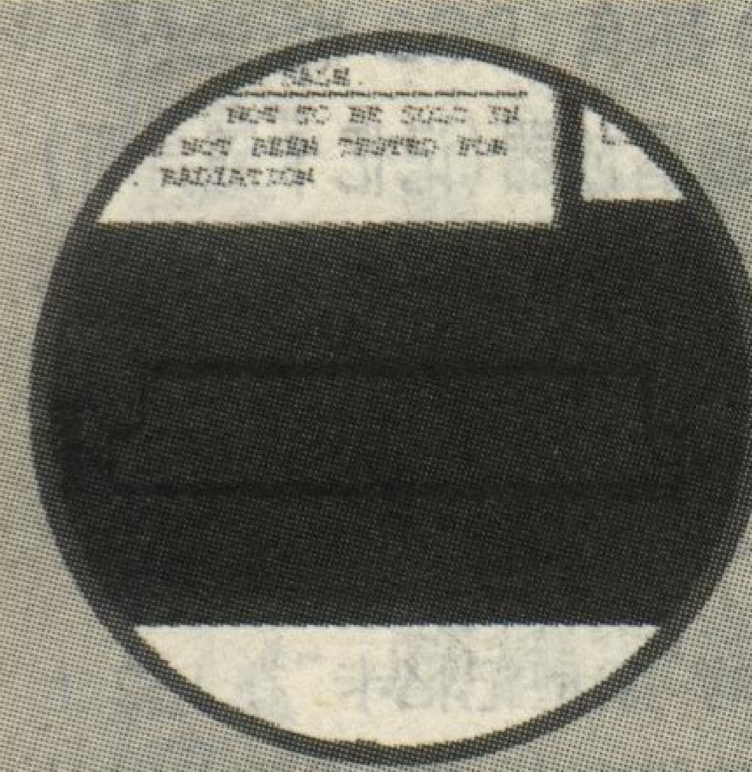
数码相机



DC的专用数码相机"Dreameye"已发售。说到便宜好用的数码相机，可能会有形形色色的数码配件与PS2融合吧。像可视电话那样的操作方法当然会有，而在网上那种与别的用户交流信息的方法也有。就那样使用现有的数码相机，还是用SCE独自发售的相机？

●期待它被利用到游戏中

PC 卡插口





USB与I－LINK刚刚讲完，那PS2后面的PC卡插口是放什么的，到目前为止只把它说成是与网络连接用的转接器。虽然，SCE还没公布它的发售日和价格，但表示肯定会出。要上网的时候，在这个插口内插入卡，把电话线或CATV(有线电视)的电缆和PC卡接续起来便OK了，到现在除了把它当做猫(调制解调器)以外，好像没什么用。

平林久和对未来的说明



在这些配件里，让我选的话，我想应该是数码相机。我以前，在SCE和开发部的人有过一次谈话，"我想研究把照相机和PS2连接起来"那人说。我有这样的想法，在网络游戏中，一边看着对手的表情一边玩，并且自己的脸也会在游戏中出现。

对数码摄像机进行编辑



把以上的预想总结一下，电脑能做到的，PS2也行。把数码相机、键盘和鼠标连接起来的话，编辑数码摄像机的内容，能使用音频的话，我想也能编辑MD。还有，这样的周边配件的普及率打开的话，驱使着音乐与影像，可能会出现只有PS2才有的先进的游戏！

打字、画图、网页制作

如果打字软件和画面软件出现，就可以PS2上写文章、画图了。再用上数码相机的素材的话，就进一步能制做像游戏和网页那样的数码作品了，通过互联网还能阅览或者发布作品。



做为网络终端的 PS2
~试着检验和证实网络构想

自从 PS2 发表以来，伴随着 e－Distribution 的开动，SCE 的网络构想渐渐明了。与此同时，史克威尔也发表了 PLAY ON LINE 的构想。并公开了完全在线《最终幻想Ⅸ》以及音乐、消息的配送服务系统。

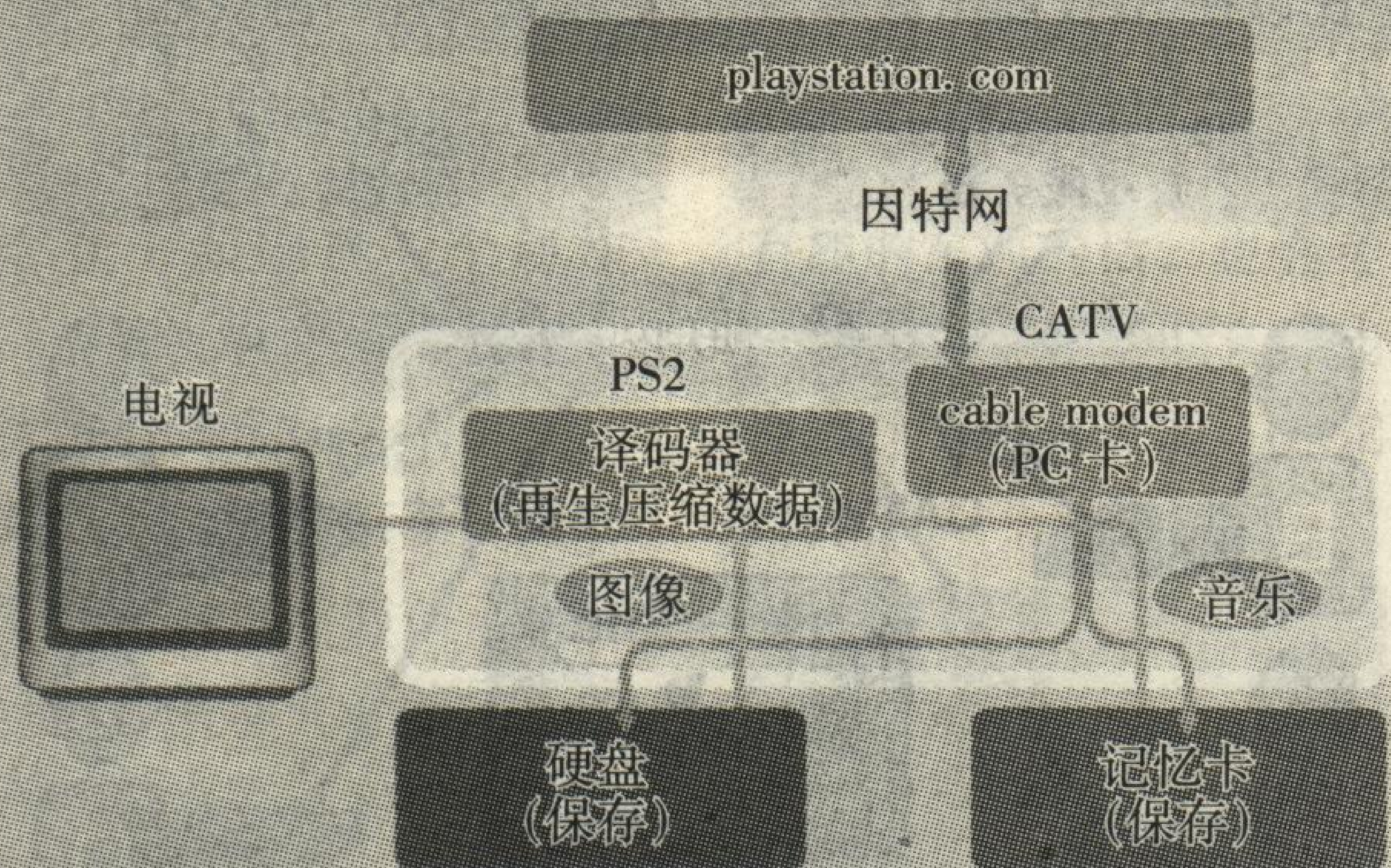
在这里介绍一下 PLAY STATION. COM 以 CATV 方式接读的网络的结构以及 PLAY STATION. COM 对音乐、影像资料的配送方法的说明。接着，我们将预想和检证一下在线游戏会以什么样的方式实行，它到底会变成什么样的游戏。

Let's Go!



电影与音乐 ——音乐和电影的配送方法将是什么样的？

在 BIT 配送里包括有音乐和影像的资料配送。要是实际开始服务的话，会用怎样的方法把影像等送过来呢？用下面的预想结构图加以说明。被压缩过的影像等资料通过网络送到 PS2 这里。播入方法上虽有少许不同，但都是以资料的方式传送过来的，通过这种方法可以买到没有包装，但内容与市面上卖的一样的游戏。买下以后，可将它保存到硬盘等存储装置中。



购买影像的时候

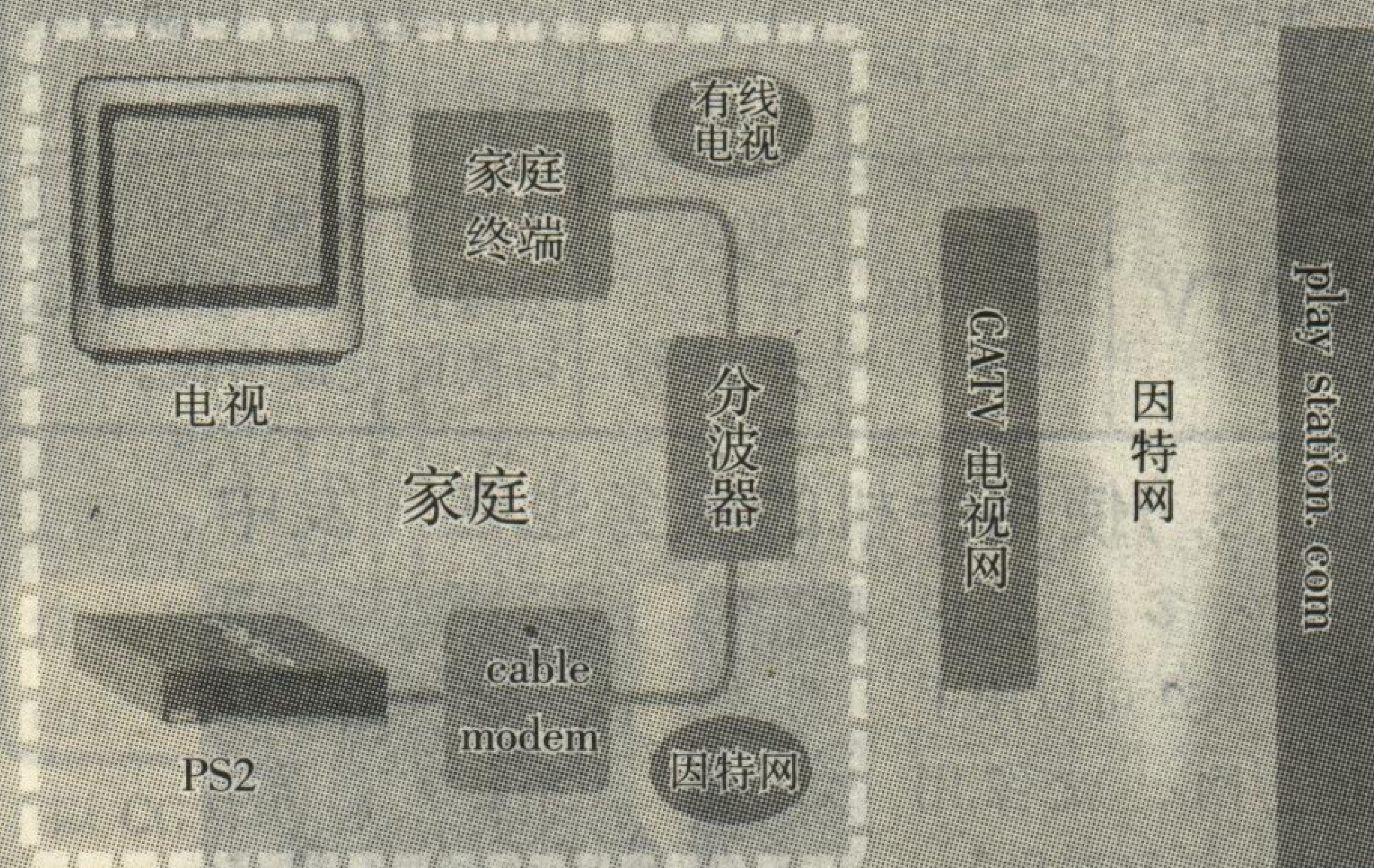
主要是购买电影和电视节目的影像。通过网络传来的资料保存于存储装置后，是观赏还用它来做你想做的一切由你决定。如果是资料配送的话，可以只购买自己想看的影像。

购买音乐的时候

在画面上，什么时候都可以用简单的方法购入你喜欢的歌曲。如果你使用前面介绍过的“条型随身听”的话，当然也可以把资料保存在那里，当然这一切也只是预想。

网络 ——用 CATV 来上网是怎样的？

CATV（有线电视）是什么样的电视呢？为什么能连接上互联网？为了大家能更好理解，用下面的范图说明一下。用一条电缆同时传输电视信号和网络信息，然后使用分波器把它们区分开，再分别输出。当然，这是建立在 CATV 系统上的，如果你家周围没有通 CATV 电缆，那就无法使用了。当然这一切都是对于日本的有线电视用户来讲的，对于国内的朋友们，就算家里安装的 CATV，并且能通过专用的光缆进行上网，也暂时不能用于 PS 2 的游戏，必须等待日本开启外国服务。

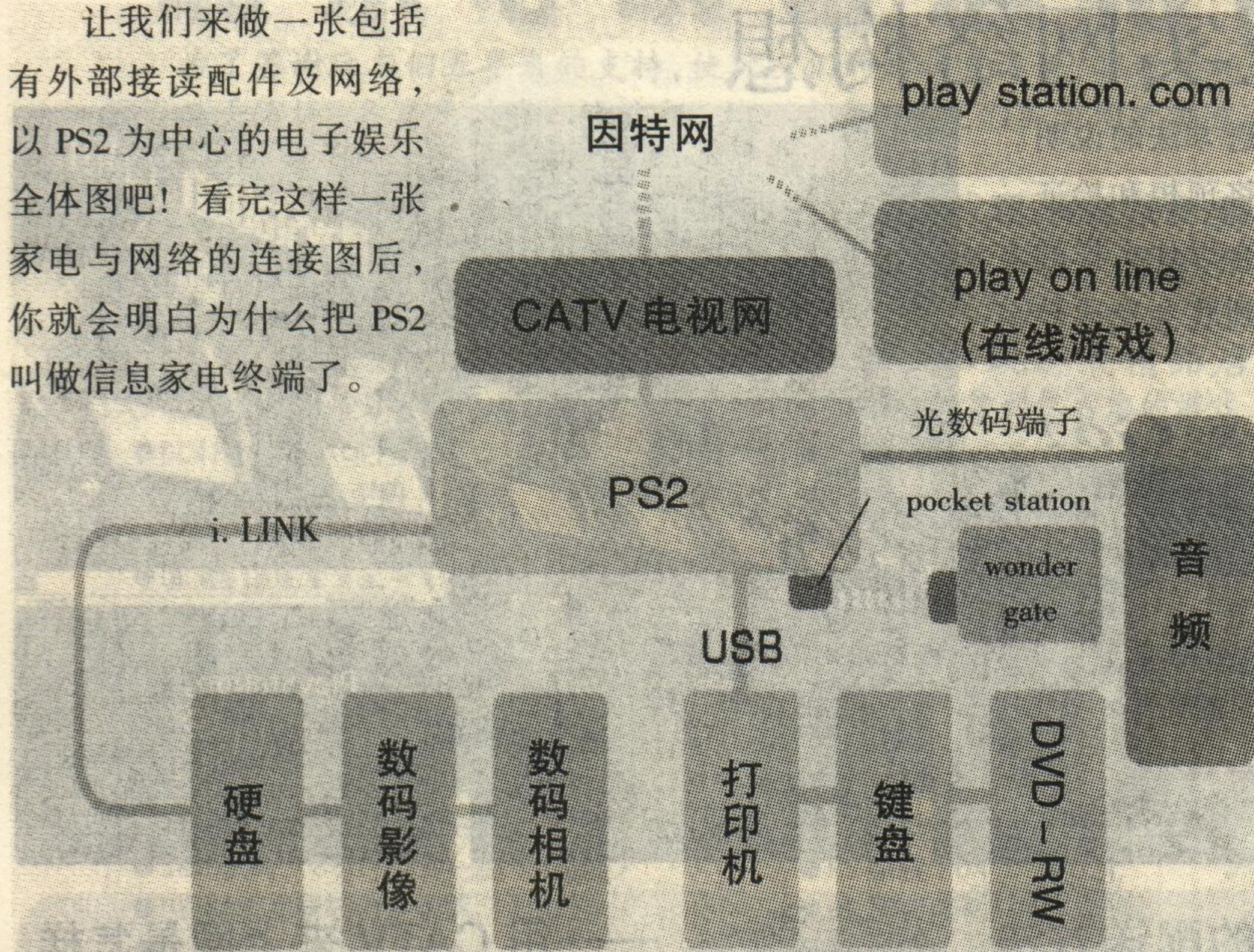


SCE 的说明

我们从未想过用电话线接入网络，因为我们以为用现在的 CATV 来构筑高速的网络环境是再合适不过的了，除此之外，还有能够保证通信速度的其他方法，也就是说，不通过 PC 卡也有别的方法上网……

围绕着未来的PS2展开大胆预测!

让我们来做一张包括有外部接读配件及网络，以PS2为中心的电子娱乐全体图吧！看完这样一张家电与网络的连接图后，你就会明白为什么把PS2叫做信息家电终端了。





平林久和对未来的解说

的确，CATV的普及率很低，但为了以后用e-Distribution传输大容量的数码信息，SCE才选择了传送速度快的CATV。现行的流通方式被已经开始作的E-COMMERCE改变了，还有，明年E-BROADCAST也将开动。我想SCE最终会盯上广播电视这块“肥肉”。有如美国的AOL(美国在线——世界最大的网络公司)与时代华纳(拥有著名电台、电视台及有线电视网的公司)的合并那样，今后通信与广播电视之音的鸿沟会被逾越吧，SCE已不把PS 2当做一部游戏机了。我想，为了成为数码时代信息通信革命的霸者，SONY和微软将展开一场大战，而它的意义远远超出了“游戏机战争”本身。

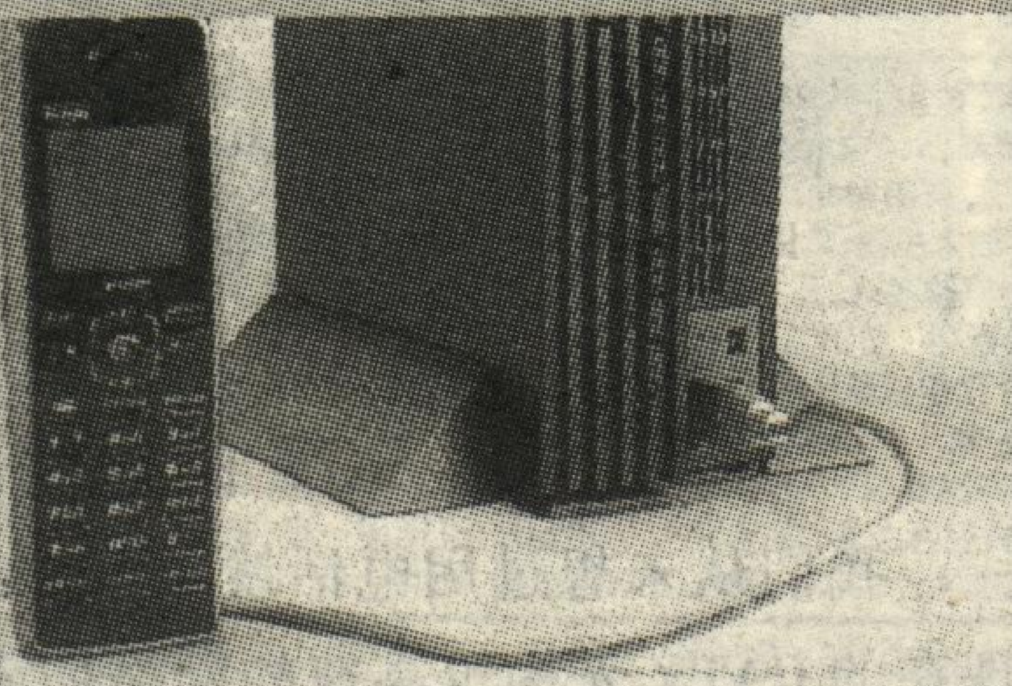
和电话线有什么不同?



就传输速度而言比较一下CATV和电话线，前者的高速传输几乎是压倒性的。虽然对于玩网络游戏电话线已经够用了，但考虑到BIT配送的SCE认为高速网络是很必要的。让我们用下面的图表来个简单比较。

	通信速度(平均/bps)	月客料金(平均)	备考
电话线(普通或ISDN)	28.8~56.6 64~128	约3000日元+电话费	目前使用普及率最高的上网方式，但缺点是通信速度太慢。
CATV	128K~10M	6000日元左右	传输速度最终可以达到很快，大容量的信息可瞬间完成传输。

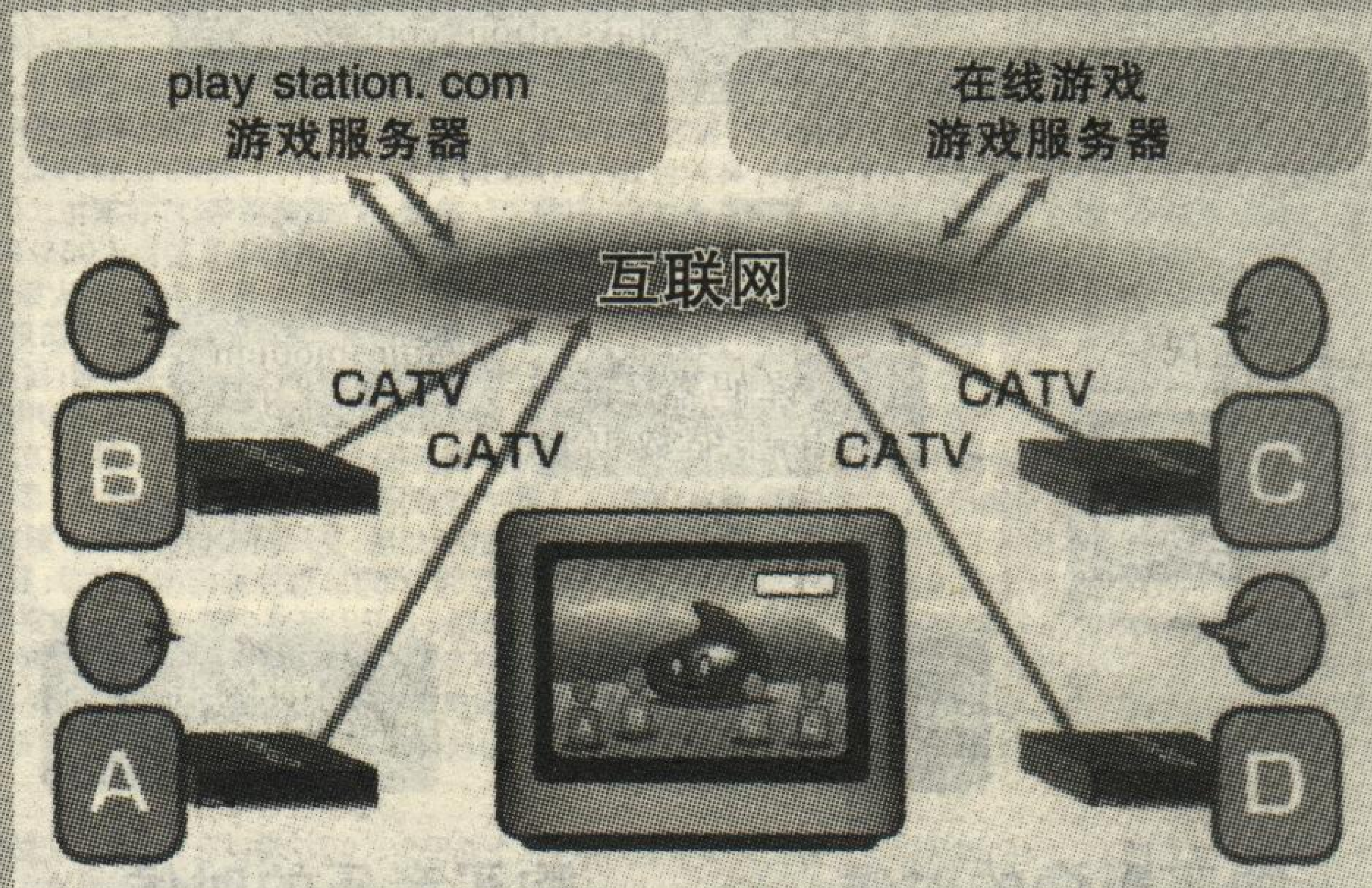
(P.S.)使用手机的服务也在开发中



久多良木说过，“PS2可以用手机上网，就像用CATV上网那样”。如果他说的没错，这将是能在早期实现的构想。然而SCE在几天后又说：PS2通过手机上网在处于构想阶段，因此开始时间未定。”现在真是搞不明白。

网络游戏将是这样的

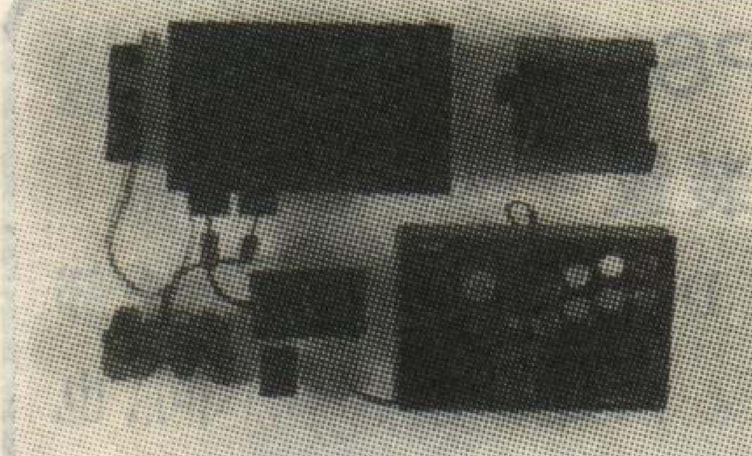
有很多像SLG、格斗和麻将这样的网络游戏，但以后像《FFXI》那样能多人参加的RPG将成为主流，就用下面的插图讲解一下吧。由于这类在线游戏的出现，很多事情将成为可能。比如在游戏中可以从各种各样的人那里得到信息，分析后再采取行动。发售后的游戏也可以增加或补充武器、敌人和事件的数量。你也很期待这种在战略性上比以往RPG高出许多，并且更具真实性的游戏吧!



SCE的说明

当然即使在网络中，游戏也是最重要的娱乐形式，SCE也是软件厂商，我们企划的网络游戏已经完成了构思阶段。但遗憾的是，由于网络的规格还没定下来，因此具体的游戏内容尚未确定。

但我们相信在不久的明天，我们会建立一个全面的GAME虚拟世界。



PS2 周围的情况 ~探寻周边配件和 DVD 业界动向

PS2 的周边配件怎么样了?

根据前面的检证，你应当能理解 PS2 的出现会给你我的游戏生活带来戏剧性的变化。你也会明白变化不只限于那些方面吧，其实做为新主机，自然会推出各种周边配件，然而这次它的影响已波及到与游戏业界从无瓜葛的 DVD 业界了。由此可以判断出现在的娱乐业是多元化的，各方面都存在着相互关联。

DVD 业界针对 PS2 用户战略是?

由于 PS2 的出现，很明显地为 DVD 业界开阔了市场。哪个 DVD 厂商都会欢迎这种状况，把卖座电影和动画等连续不断地做成 DVD 来卖是它们贯穿始终的方针。DVD 厂商为了获得这些新的购买层，开始进出于游戏界，说不定它们已准备和游戏公司合作出游戏了呢。

考虑到游戏的环境，周边配件是必不可少。这样的话，首先会想到 HORI，现在该公司预定发售的配件只有"铁拳 TT"的摇杆。实际上，此公司是以生产主机周边而著称的，不过这次为 PS 2 生产周边却非常慎重，并不是因为经常有人批评它的配件总出问题，也不是因为 SCE 的检查非常严格，而是他们认为要为这样一台多元化的主机生产配件与周边现在的确很难抓住关键，做出一个企划非常难，不只限于游戏，各公司也看好对 DVD 及网络的周边配件的开发。

HORI 的说明

PS2 又能看 DVD，又能上网。除了游戏之外还潜藏着各种商机，所以有价值做企划，实际上已有了几个想法，比如做个 DVD 用的摇控器什么的，可能挺有意思的。(HORI 宣传部)



DVD 业界的意见

"在我们公司，把电影、动画、音乐看成三个部分，现在还没想把它们副合在一起创造一个新作品。当前首要做的是把这三部分的市场分别扩大。当然如果是在市场扩大的前提下有可能的话，也许还会和其他业界的优秀公司一起去尝试一下全新的挑战吧!"(先锋 LDC 宣传部)

GAME 业界的意见

"现在还没那样的计划，但如果游戏业界和 DVD 业界的接触能产生有趣的东西的话，也会考虑合作吧。"就是说有可能性就什么都有可能。(SCE 宣传部)



DVD 业界的未来

现在发售的 DVD 作品，基本上是过去的名作和成为话题的作品。可是，由于 PS2 的发售扩大了 DVD 市场，这样一来 DVD 业界和游戏业界就有可能以各样的技术合作出新的作品。



平林久和的解说

游戏在进化的像电影一样，而电影也游戏化了以 CG 为代表向数码的方向前进着，现代的各种范畴间的界限渐渐地荡然无存了。拆掉电影与游戏之间的隔离墙没什么大惊小怪的，根据什么把它们归在一起，因为它们都是电子数码信息。电影与游戏同为数码，我想一起合作的可能性很高，但也不能说市面上的游戏与电影都能那样。我想要做到这些必须要有大量资本的人，还要有一个有价值的制作人。

无风不起浪

从 PS2 发售之前，就有各种关于它传言，且都说的像真的似的，直到发售后也没改变。我以为起因是 PS2 还有太多的未知部分及可能性，把其中一些传闻拿出来说说。还要到 SCE 去问个究竟。

1. PS3 的名字及商标已经注册了，很快就会有来息 PS3 的动作。
2. PS2 用键盘将在明年春发售。
3. SONY、丰田汽车和东京快速列车 3 家公司，共同设立了"AII 企划"信息服务公司，利用 PS2 的信息服务事业将在明年 1 月展开。
4. 针对 PS2 的光张输出有不良现像，改善用的 CD－ROM 将在 4 月底出现。
5. 播放 DVD 时，通过进行特别的操作可使"地区识别码"失效。

传闻的真相是怎样的?

就传闻的真相直接向 SCE 发问

刚才那面的传闻想必大家谁都很关心，再怎么检证和考虑都是徒劳的，那么直接去问 SCE，说不定还能得到点儿别的什么消息。无凭无据就是谎言，还是……？

1. 我们常常关于将来的商务展开包含有各种可能性的检讨，然而并没确定下来。

2. 接读是没问题的，至于发售不发售真的没有确定。

3. 根据将来的发展情况，有可能会结成协力关系！现在它们与 PS 的商务没有直接联系，所以事实是没有那样的预定。

4. DVD 软件有播放问题，跟使用环境也有关系，不能一概而论。现在对一部份 DVD 播放问题的寻问也是有的，今后准备尽可能快地把新的 UTILITYDISC 更换到用户手中。

5. 根据 PS2 读 DVD 时的现象，已确认有一定概率会发生“地区识别码”无效的现像。一样可以通过更换 UTILITY DISC 的方法解决。

传闻是真的!!!……有的太含糊

最感兴趣的地方是 PS3 的商标。已经看到未来了吗?但是那商标会使用吗?也很关心“失效”的地区识别码。这样一来海外版 DVD 就可以随便看了，只是……

PS2 与 DC

外部记忆装置～盘与 ZIP 碟

PS2 和 DC 都决定要发售外部记忆装置了。只是形态根本不同，也就是前者是用硬盘，而后者使用 ZIP 碟。前者可保存大量资料，而后者的耐久力强且很便宜而值得期待。那么，什么时候才能拿到手呢?

相关网络公司～PLAYSTATION. COM 和 ISAO

PS2 和 DC 他们都拥有进行网络服务的子公司，前者有 PLAYSTATION. COM. JP，后者的是 ISAO。与前者的网上购物及收集网上消息相对应，后者用在 4 月免费发放的《梦之护照》可以把在 MD 和 PC－ENGINE 上出过的游戏下载，用户也可以享受聊天的乐趣。



音乐配送～BIT 配送与 MP3

PS2 和 DC 都可以从网上下载各种音乐。后者能用具备 MP3 播放功能到 VM 下载，好处是便于携带。而另一方面，前者怎么下载现在还不清楚，或许能和市面上卖的 MP3 相连吧。



PS2 的未来是这样的 平林久和对未来的解说

通过刚才的检证，你也觉得 PS2 是那么了不起吧！然而 PS2 真的是 2001 年游戏生活的中心吗?让我们听听作为“游戏评论者”的平林久和对 PS2 的未来是怎么看的。

PS2 发售后，DC 会怎样而海豚又会怎样，像这样把业界比成战场的讨论是没有意义的，生产啤酒或汽车的厂商为了市场占有率争得你死我活是很正常的事情。然而对于游戏机来说，GAMEBOY 和 PS2 的发展目标是完全不一样的，怎能相提并论呢?游戏机和游戏机之间难道没有比“竞争对手”更好的称谓了吗?还有的杂志上说：“SCE 的敌人是 SONY”，像这样报导真无聊。那么 PS2 的敌人是谁呢?是时间。先是 E－COMMERCE、E－DISTRIBUTION，接着又发表了 E－BROADCASTING，还能用 PS2 接收电视节目，这些都是 SCE 的宏伟蓝图。SCE 瞄准的是围绕着电视的革命，这是流通的革命，是看电视的革命，SCE 还酝酿着各种各样的革命，然而，实现那些是在明年、后年，天知道?就算 SCE 亲自操刀也不能保证时间。SCE 的设想固然是正确，但最大的问题是他能不能实现自己订的日程表，他们最大的敌人是一个叫做“时间轴”的东西。比如说我们把未来的生活计划的如何如何，但必须与实现它能发生的时间相一致，这就是时间轴。至少 PLAYSTATION. COM 的出现可以说正是时候，起初，我对网上购物不一顾，但眼睁睁看到一分钏内竟有几十万人完成了交易(购买 PS2)，“这就是用户的需求吧！”我恍然大悟，而另一方面，“通过 CATV 下载各种消息”，现在认为那种方式缺乏真实性，我还没想好是否要这种服务。“用 PS2 看电视”是否是正确的呢，我也不好说。最重要的还是时间轴的问题，如果 SCE 的想法比我们的需求快出好多的话，我大胆地说一名，他输定了！相反，如果 SCE 不失时机地把想法一一实现，他将被喻为给电子世界带来革命的令人瞩目的企业吧，那时候，赚不赚钱已经无所为了，久多良木健和 PS 的名字一定会被写到历史的那一面上。

2001 年，SCE 会以“革命”获得成功吗?

应该注意到，关系 SCE 那壮大的计划，成功与否的关键，关不是 SCE，而是用户。当用户产生需求的时间和 SCE 提供服务的时间相一致的时候，那壮大的计划将会获得成功。SCE 正在揣摩那个计划何时实现吗?选 好时间就会实现吗?这些太重要了。平林先生断言：“SCE 的敌人是时间！”还有“不合时宜、必败无疑”这样的冲击性言论。2001 年会在 SCE 的成功中渡过吗?

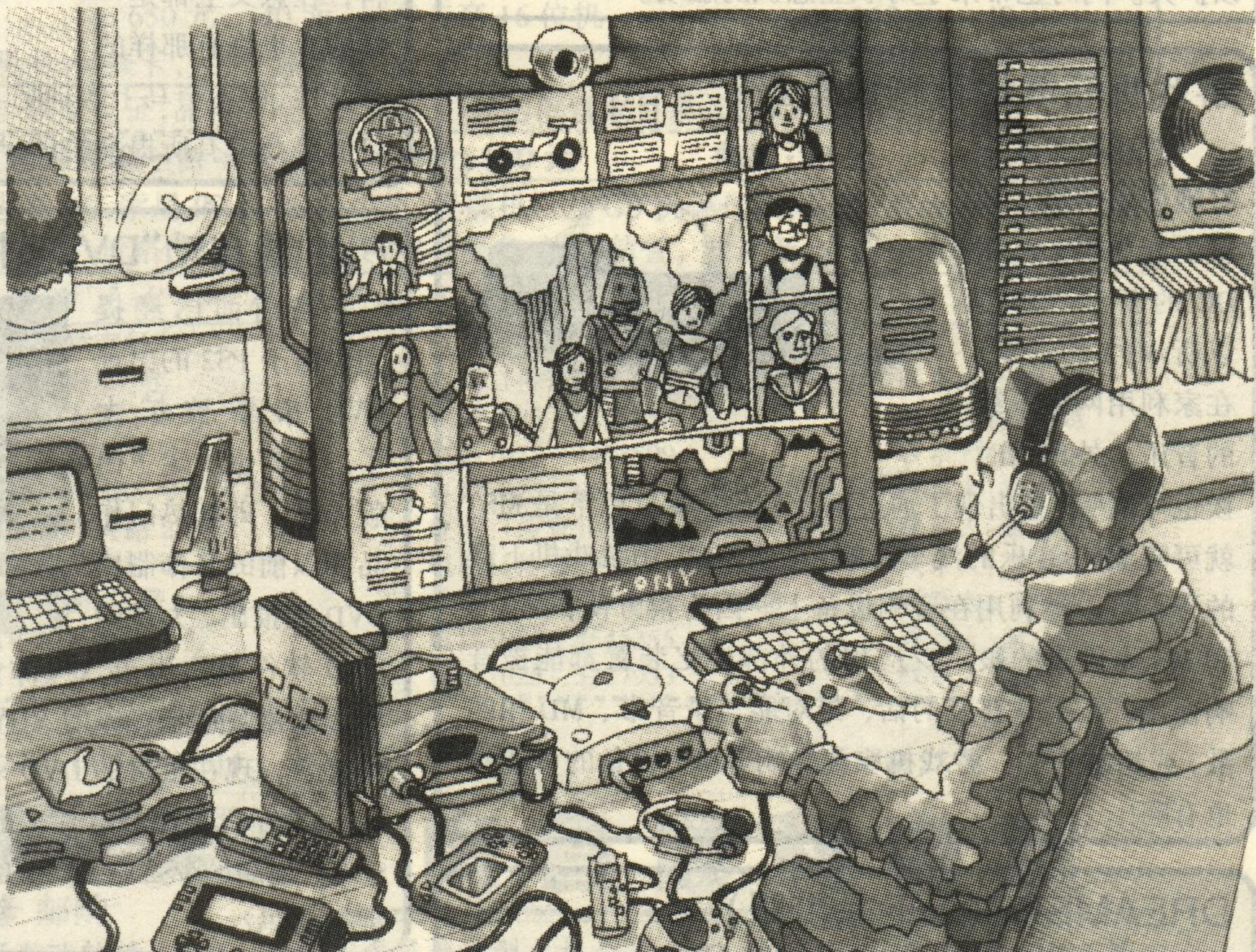
游戏向哪里去?
~通向21世纪游戏生活之路

把前面的检证综合一下,便可以画出下面的假想图。当然有些东西是想像不到或超出想像的,但从中应该能看到发展的方向。除了介绍将来的发展,还要请各界知名人士谈一谈对数码娱乐有什么期待。





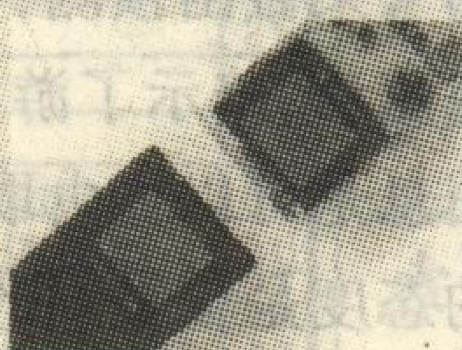




游戏机为了适应网络环境而改变

PS2、DC和海豚都能连接网络。通过降低线路使用费和建设高速网络所必须的基础设施,用游戏机上网的人会越来越多。这样的话,网络游戏机的时代可能会到来吧。

不同主机间的连接将会是……



用WANDER WAVE能进行PS2、WS和POCKET STATION间的资料互换。与彩色GB用的红外线通信一样,WANDER WAVE也通过这种方式交换地图和角色。不同主机间的数据交换仍然是大家关注的焦点,也可以说这是业界"一体化"的表现,更是一种"通用化"的表现。



游戏评论家:平林久和先生~未来是这样的
大致轮廓的形成缘于"一体化"

就像能用手机下载游戏一样,在GB上也安装了具有电话机能的装置,就是说,手机和便携机将变得无法区分。就这样随着"一体化"进程被推进,出现了一个大致的轮廓,即数码娱乐形成了。



作家:渡边浩二先生~未来是这样的
有"一网情深"的大众,才是健全的网络时代

"硬件便宜得普及,软件自由皆受益",大众在寻求一种系统,它有别于一般的销售,是根据使用次数而付费的,而那些收益将返还给那个软件的发布者。因为这是为了保证文化和文明顺利地发展下去的最佳形态。你会想什么时候会变得那样?也许是1年后,也许是100年后……总之,今年就会知道。

周刊FAMITSU区迪是枝
~未来是这样的娱乐步入业余时代

家庭都情结于网络的时代。所有家庭都成了娱乐的发布站,而内容将涉及游戏、音乐、影像、文学等各个方面。随着PS2的游戏开发工具和影像编辑工具的发表,用户们亲手制些"东西"的日子也将到来。同时,还要向跟造成这种局面有关系的职业娱乐商"兴师问罪"。而厂商只能做"外行"再也做不了的游戏。

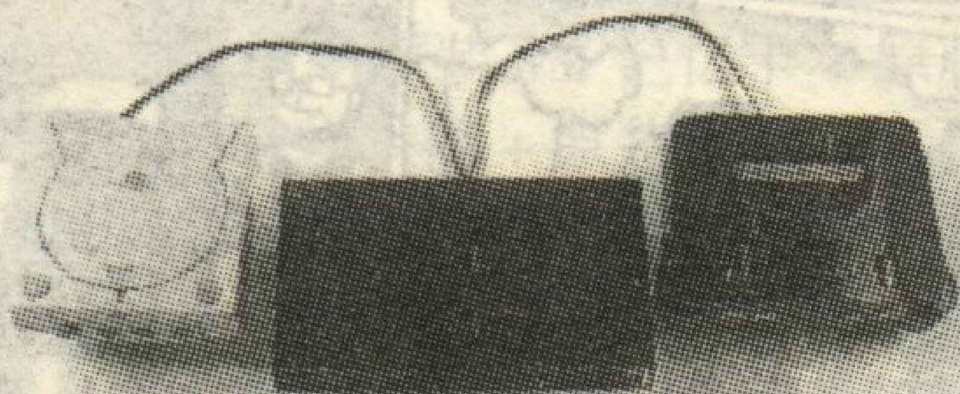
未来娱乐面面观

●网络环境的扩大、成熟与普及，将使家旅客成为信息发送站。

●既存的范畴阻挡不了"一体化"而消失，一个大致的规范诞生了，伴随着的是多个行业间的合作。

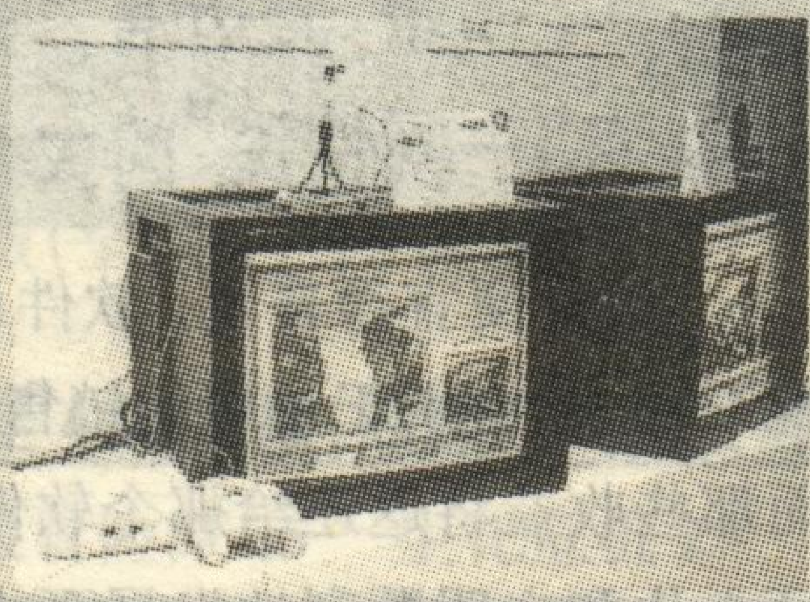
●由于制作工具、影像编辑工具的出现，娱乐界的领域得以扩大。同时也带来了对职业意识的触动。

游戏机能取代音响设备吗？



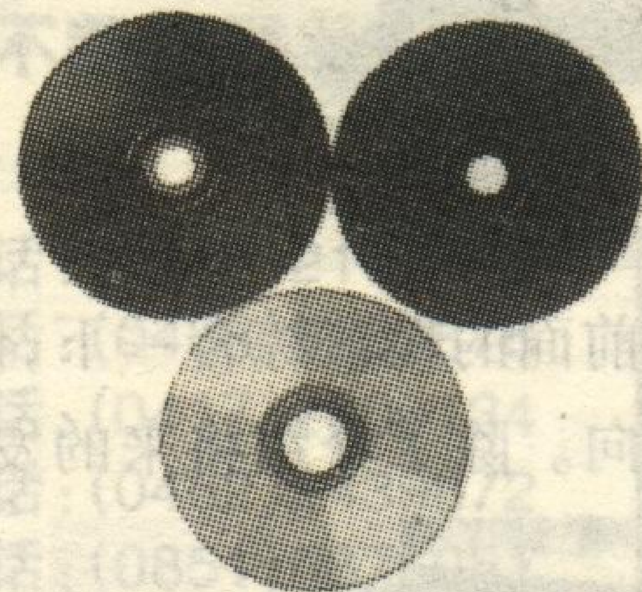
游戏机也能很好地使用网络上的音乐配送服务。用DC的新型VM可以听MP3的音乐，在家利用网络下载的音乐，外出的时候也可以听，更出现了通过插入"记忆棒"(以下是MS)就可听MP3音乐的汽车音响，也就是说，用游戏机下载的资料可以被利用在音响设备上。因为很方便，以VM和MS为代表的被广泛应用的外部记忆装置都能被音响使用，如果它普及的话，绝对能与录音带、MD相匹敌，或超越它们。游戏机取代音响等AV设备的可能性也有啊!

DREAMEYE(以下是梦眼)会不会成为交游戏的新规范呢？



伴随着影像的交流方式被广泛使用，可能是由于游戏机开始的。就DC的梦眼来说吧，能像摄像机一样把影像和声音拍摄下来，但所用的设备比电视电话和电子邮件在价格上便宜许多。用在游戏中的话，还可以让自己的形象在游戏中出现，也会发展出更多的玩法。PS2可通过ILINK使用数码像机，如果也发售一个那样的东西，相信会对影竟传输方式的普及起到快马加鞭的作用。

通过网络所有的游戏都能买到吗？



利用网络下载游戏的形式，在将来真的也能下载(购买)到新游戏吗?"网上购买游戏和购买各种资料，在意义上都是一样的，也许有那样的可能性，但不会马上实现吧。"(某公司 宣传部)如果网络的普及率有所提高的话，早晚……

PS2是启动"DVD时代"的契机吗？



在前面已经提到，由于PS2的出现DVD市场被扩大了。厂商也决定了出版方针。即把热门作品和以前的名作制成DVD版推出，大量的DVD软件被卖出去，可能会起到活化DVD业界的作用。活化会带来更多的VDV作品的发表，随着DVD机的普及，现在很贵的DVD录像机也会降价吧。那样的话，DVD机可能会取代一般家庭中的录像机了。做为SONY制品的PS2把当红的VHS录像机踢出局，这是一种宿命吗?

为了21世纪的游戏生活过得快乐

我们一边检证着各种硬件的可能性及其周边状况，一边憧憬着未来的游戏生活，你觉得怎么样。游戏从孩子的玩具发展到数码娱乐，变化之大、之快，令我们很难对现在和未来做出预测，但是你应该明白，再三出现的网络及游戏用语，暗示了游戏界的未来。值得注意的是，因特网上的消息是可以自由取舍的，没有了给予，所以抱着一个寻求的态度是很重要的。这可能是2001年以后对用户的要求，如果制作人受到了来自玩家的刺激，像这样的反馈将有利于游戏界的进一步发展。

编 后 语

科技的发展日新月异，许多几年前的梦想现在都已变成了现实，我们很难预测在今后会出现怎样的变化，但可以想到的是，今后的游戏发展将向着高科技化发展。

对于日本这些电子产业高度发展的国家来说，利用网络来进行游戏已经是家常便饭了，但在我国这些还存着一些困难，难道说科技发展的滞后也影响到了娱乐业吗?答案已经很清楚了。

希望在不久的以后，本刊也会制作一篇对应我国的有关于网络游戏以及今后应用高科技的电子娱乐发展方向的文章。



科瑞 跳舞毯

诚招

——省级代理商


PC 键盘口

我们的承诺:

- 产品质量通过国家技术监督局检测
- 可靠的售后服务
- 领先的技术优势，不断推出新产品
- 长期有力的广告支持，辅助开拓市场


PC 打印机口

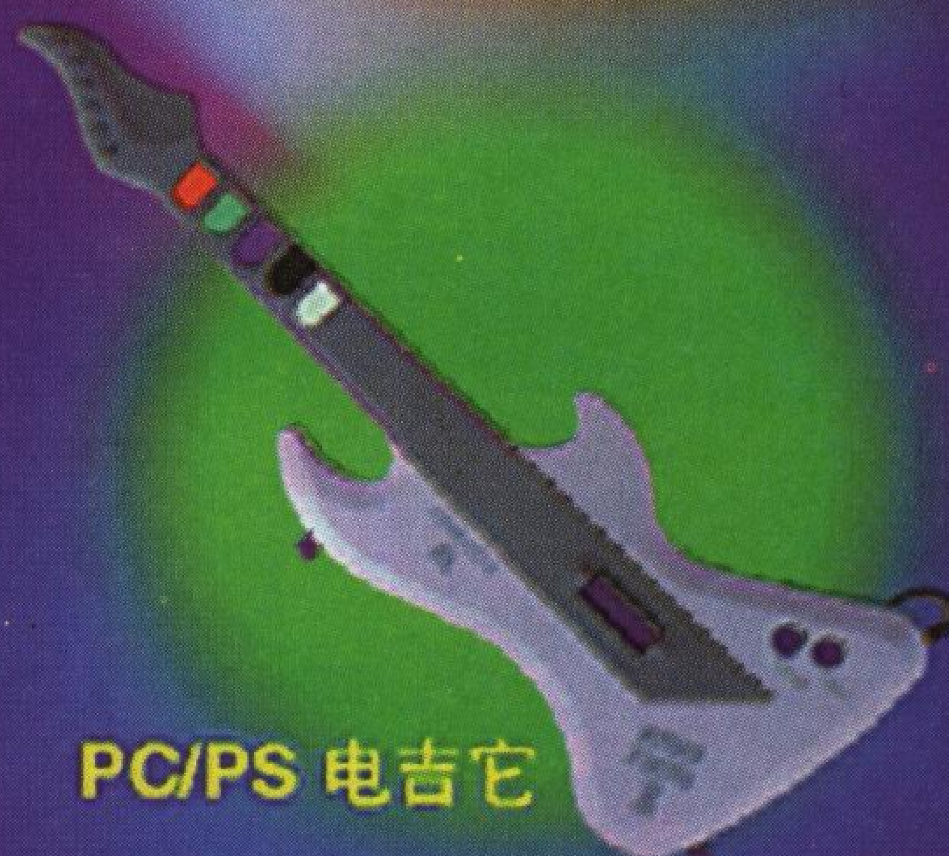
我们的要求:

- 有良好的信誉和丰富的经营管理经验
- 有较强经济实力，提供一定的资信证明
- 有经营游戏产品或电脑周边产品经验者优先

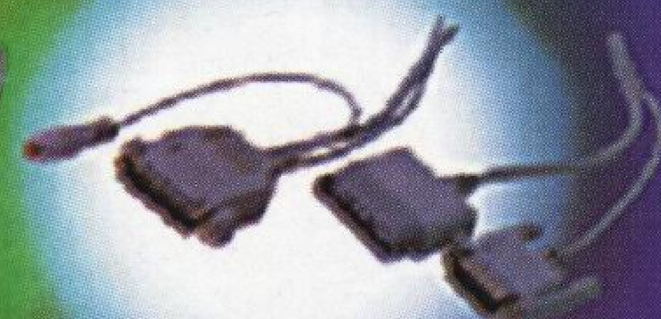

AV盒


方向盘


复读机


PC/PS 电吉它


VGABOX


线材


四分插

近期推出:
电视直播式多款
VCD直播式多款

深圳宝安中瑞电器公司销售部
电话：0755-7811342　　7814809
传真：0755-7814807
E-Mail：sztopway @ asiansources.com
网址：www. asian sources. com/sztopway.co



格兰蒂亚 II

本游戏是以重多的年轻人为主角而展开的充满着剑与魔法的 RPG，另外这些青年们的成长也在游戏中有十分微妙的描绘。本游戏在影像和系统方面都有了很大的突破，是本年度 DC 上一款不可多得的大作。

由剑、魔法和年轻人编织而成的幻想故事！

机种:DC　厂商:GAME ARTS
类型:RPG　媒体:GD－ROM　发售日:未定

サクラ大戦3
~巴里は燃えているか~



机种:DC	厂商:SEGA	类型:AVG
媒体:CD-ROM	发售日:2000年秋	

本游戏是《樱大战》FANS们热切期盼的系列最新作，游戏的舞台由帝都转移到花之都巴黎，在那里等待着大神一郎的是新诞生的花组——巴黎华击团!

太正十五年在巴黎诞生的新"花组"!

サクラ大戦



DC版的初代《樱大战》

- 机种:DC ●厂商:SEGA
- 类型:AVG ●媒体:GD-ROM
- 发售日:5月25日

SS版的初代《樱大战》在DC上复活，在画面以及动画的质量上有了很大的提高，完成游戏后的SAVE可以延续到下一作。

サクラ大戦2

继前一作后，花组的成员依然留在帝都准备对抗新的敌人，由于战力的不足，有2位新角色加入了花组之中，她们是织姬和瑞尼。在DC版中，将本作整体上进行了强化，另外还可以延续前作的过关SAVE。

- 机种:DC ●厂商:SEGA
- 类型:AVG ●媒体:GD-ROM
- 发售日:2000年夏



花組対戦コラムス2

- 机种:DC ●厂商:SEGA
- 类型:PUZ ●媒体:GD-ROM
- 发售日:发售中



这是一款使用花组队员进行对战的宝石方块，角色追加了织姬和瑞尼，游戏中提供许多模式并且可以在网络上进行对战，在对战中，如出现了很高的连索，那么画面上就会出现很漂亮的动画。

大神一郎奮闘記



- 机种:DC ●厂商:SEGA ●类型:资料碟
- 媒体:GD-ROM ●发售日:发售中

本游戏的主角是大神一郎，他要与花组进行合作，使"红蜥蜴"的演出成功，游戏中收录了许多迷你GAME和公演中的真人影像。

SAKURA PROJECT 2000



《樱大战》特别感谢祭

以上的5款游戏中都附送了一些"花组卡片"(如左图如示)，如果能全部购买这5部作品，就有机会收集齐花组所有卡片。

桑巴韵律

机种:DC	厂商:SEGA
类型:ACT	发售日:4月27日





去年底刚刚在街机上出现的利用砂锤和踏板进行游戏的《桑巴韵律》,已经移植到了DC上,这款与DDR有异曲同工之妙的音乐游戏获得了许多玩家的肯定。

这就是《桑巴韵律》!!舞动砂锤——随着音乐的节奏





BINGO.
SAMBA DE AMIGO.

这是街机版中没有的~追加了完整的原创模式

本游戏不但完全移植了街机版的内容,而且还增加了一个属于DC的原创模式,在这个模式中,收录了许多十分有意思的迷你游戏,游戏中的变化相当丰富,十分值得一玩。







温馨的剧情!!



发现的喜悦!

天空中的大航海时代已经开始了!!







机种:DC　厂商:SEGA
类型:RPG 媒体:GD－ROM
发售日:2000 年夏

永恒之仙境

天空是个任何人都憧憬的地方，那么在天空的彼方到底有什么呢？一些怀着探险心情的少年们开始了他们的空中大航海时代。这些初出茅芦的少年不但要挑战大自然的力量，还要与霸占天空很久的敌人们进行艰苦的战斗，这就是充满着新鲜感的RPG 作品《永恒之仙境》!













周边欣赏

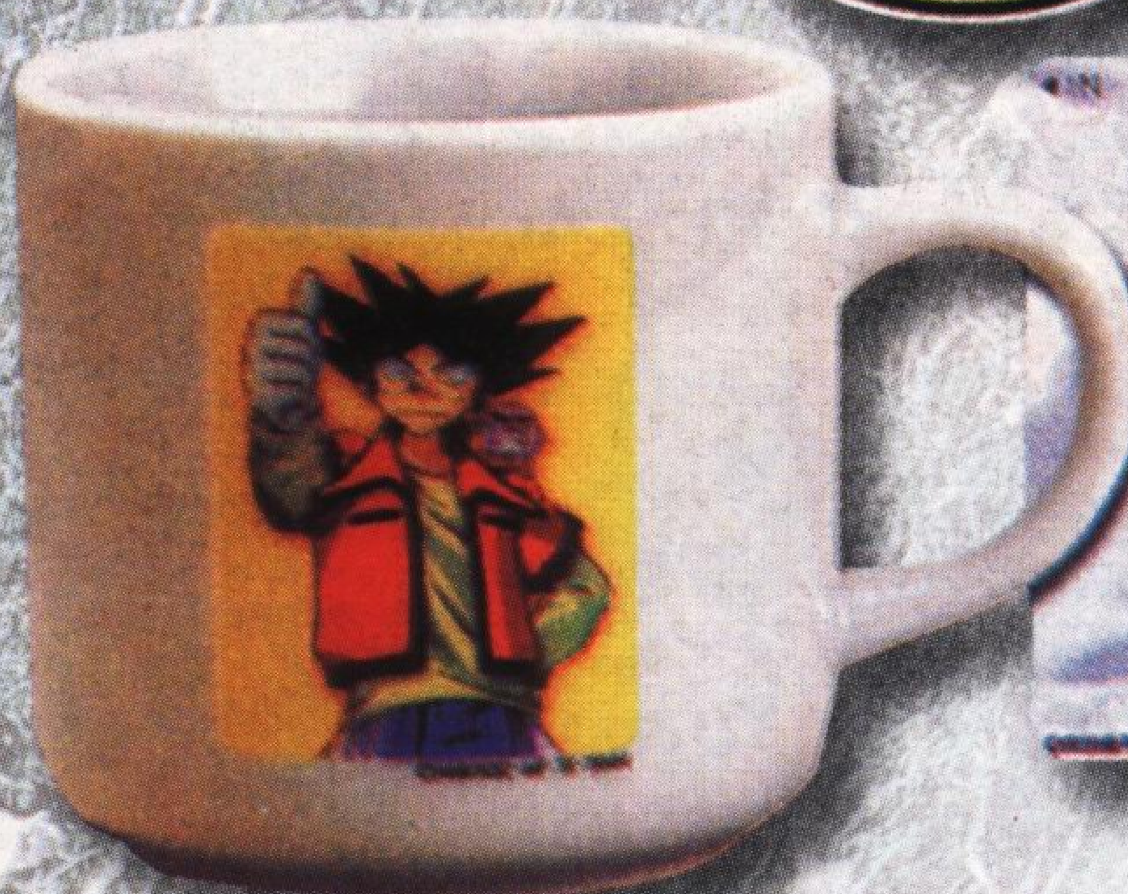
女神传说精美周边



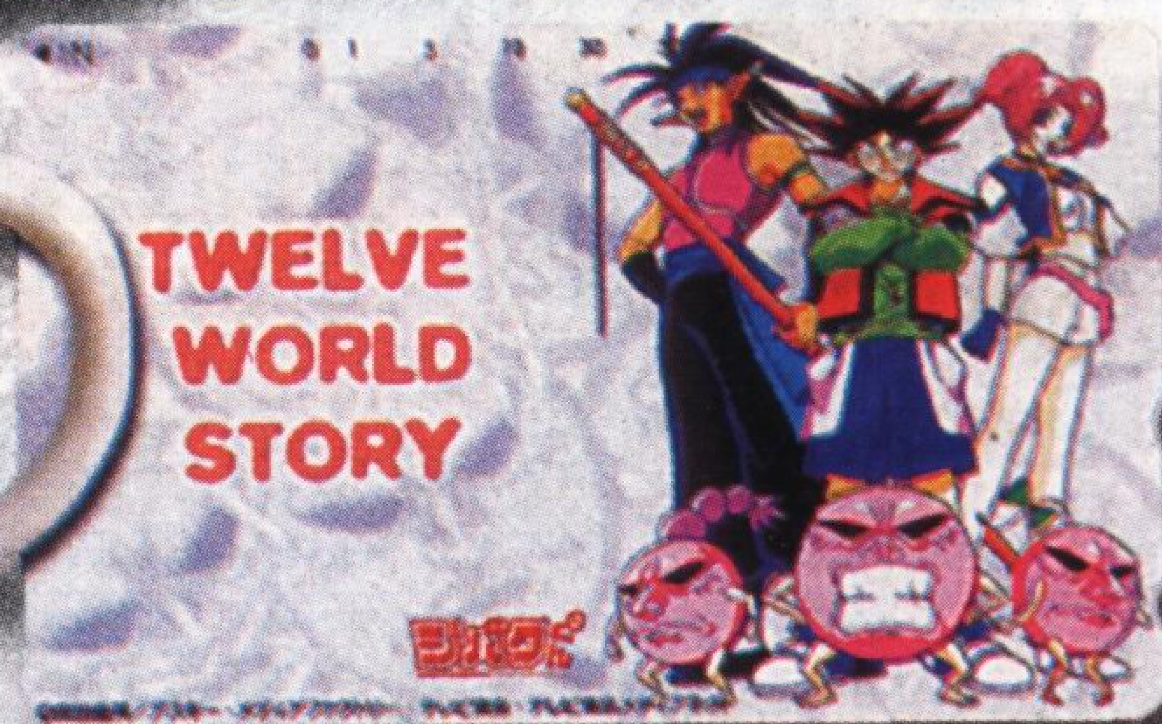
■3种电话卡

■电话卡+胸徽





■带标记的水杯



■新作的电话卡

■相关游戏T恤





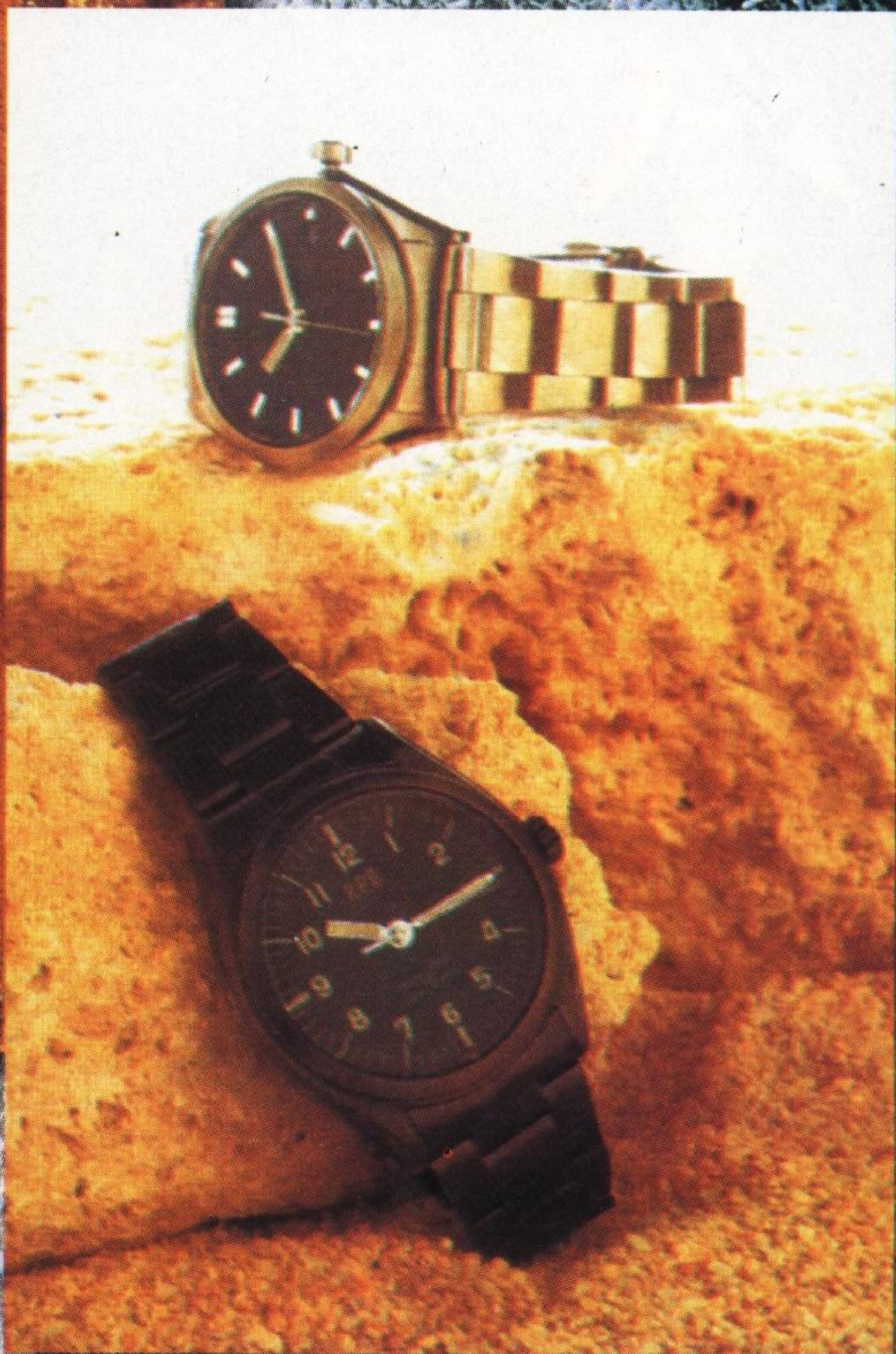
■"龙战士"电话卡

■"龙战士"海报卡片





■“生化危机”系列手表





■“生化危机”UMBRELLA 工作服



■『勇者斗恶龙』系列文具

■“最终幻想”系列人物的Q版金属雕像以及收集专用盒







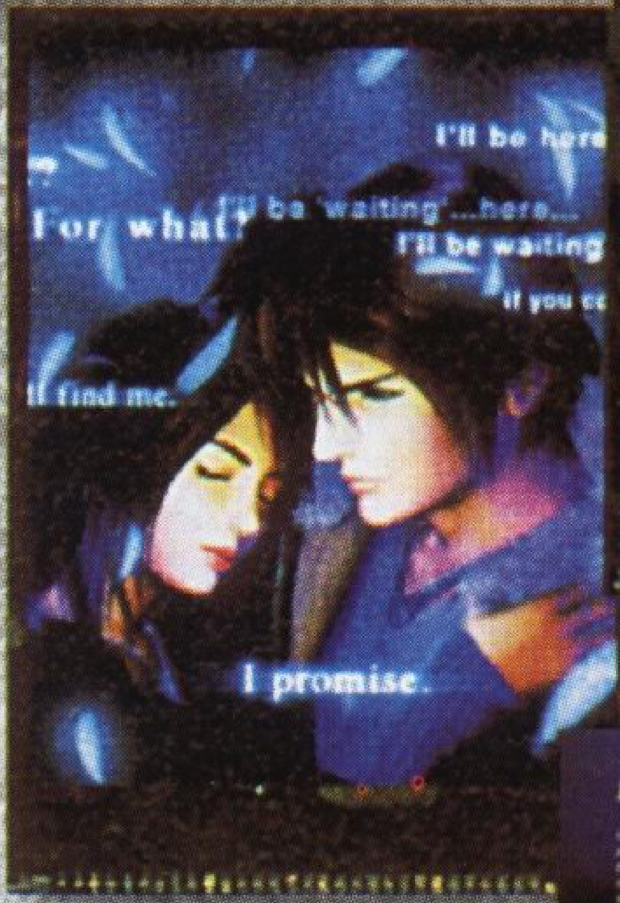
■"CHRONO CROSS"女主角的精美雕像

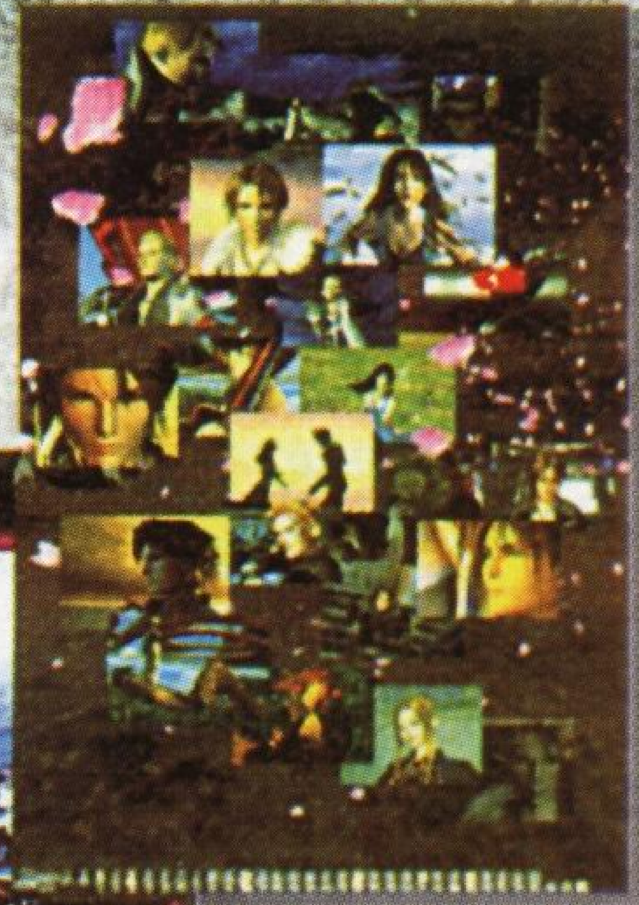


■「CHRONO CROSS」山猫的精美雕像



■「时空之旅」大型海报

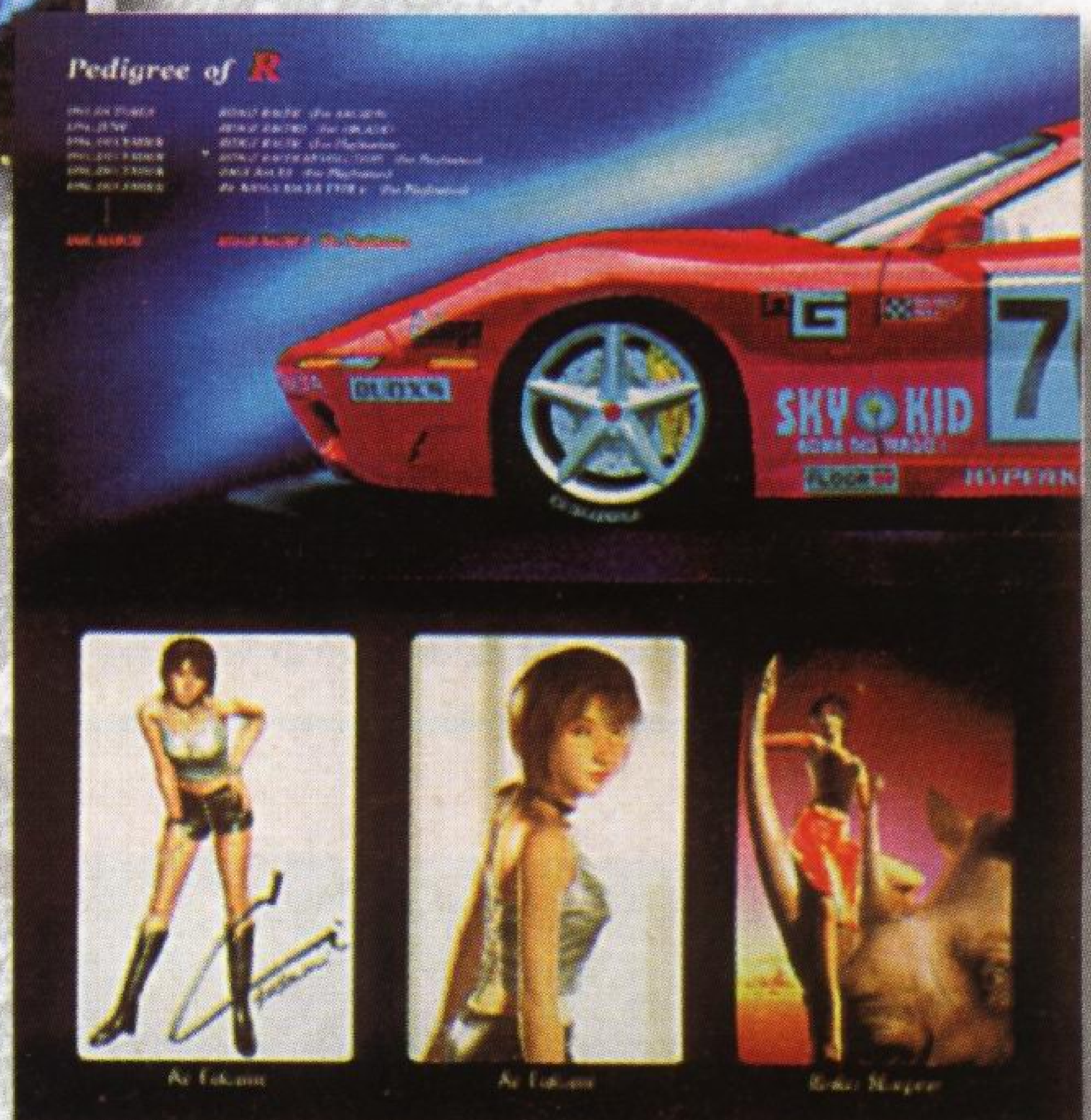


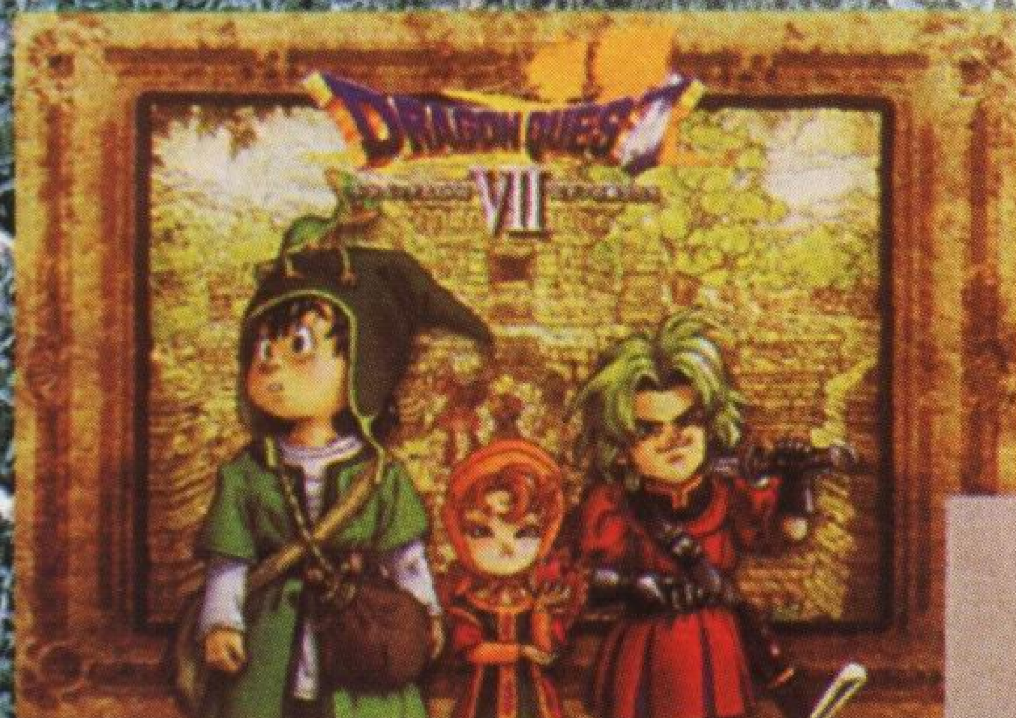




■"最终幻想"挂历

■"山脊赛车V"电话卡



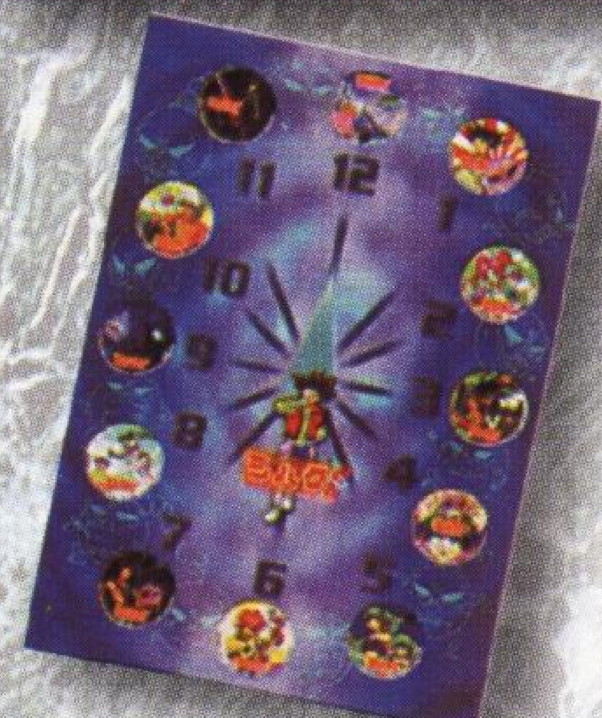






■纪念版 DVD





■「勇者斗恶龙」系列周边







■Q版游戏人物娃娃











■"梦幻骑士"(CROWLANSER)系列周边欣赏



■「吸血鬼传说」银酒杯



■「吸血鬼传说」蜡烛台

★公司宗旨：
信誉第一、 价格低廉、
保证质量、 服务周到

南京新世界 优惠价

优惠价：	邮费		优惠价：	邮费	
原装索尼 PS 机(原装全套、直读)	1050 元	50 元	6 寸液晶彩显(N/P)	280 元	30 元
超任光盘一体机(送新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	300 元	30 元
任天堂彩色手掌机	650 元	40 元	步步高 16 位机	160 元	40 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟)				1750 元	50 元

本中心备有大量卡通 CD,动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:小霸王游戏机跳舞地毯(送游戏机一台+卡)　单价:150 元　邮费:30 元

本公司专业批发,零售次时代(世嘉 DC,索尼 PS 和 PSⅡ)主机,光碟机以及 GB 机等日本,美国,港台的特新游戏机,卡和软件。周边齐全,货源充足,到货及时,价格特优,大量批发,注重服务,讲究信誉。欢迎新,老客户前来批发,惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025—5613838—2277	联系人:卫先生
南京新世界中央门总店	地址:南京建宁路 27 号	电话:(传真)025-5504672	联系人:丁小姐
南京新世界新街口商店	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:高小姐
南京新世界太平南路店	地址:南京白下路 218 号	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界夫子庙商店	地址:南京建康路 185 号天宇市场	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话:(传真)025-3227953	联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话:(传真)020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 23 号	电话:3227953 邮编:210008	联系人:卫小姐
南京新世界城南维修部	地址:南京中山东路 113 号	电话:025-4545355	联系人:唐小姐
南京新世界城北维修部	地址:南京中央路 23 号	电话:025-3227953	联系人:陶先生

南京新世界经营总部:纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系,查询:
联系人:卫先生 颜先生　TEL(FAX):(025)5633814　5621582　5504672　**地址:南京建宁路 27 号**

上海新一代 电玩专卖店

专业批发 零售 维修 邮购

专营各种类型主机,周边配件及游戏软件、卡带

- PS:(7501、9001、9002、9003 型)主机 各类周边配件及游戏软件
- SS:主机各种周边配件及游戏软件 ●DC:主机各种类周边配件及游戏软件
- MD:主机 手柄 电源 制转 舞毯 游戏卡
- FC:主机 手柄 电源 舞毯 游戏卡 ●SNK:主机(彩色)游戏卡
- PC 舞毯 TV 舞毯 (18 首曲、22 首曲)日本动画 VCD
- 新一代开始预定 PSⅡ(PSⅡ主机、AV 线、电源、原装震动手柄、原装记忆卡、原版片《决战》),按市场价变动,故请来电询问。
- 本店维修各类游戏主机并收购旧机、卡、配件等。

本店备有大量 GB 单卡、合卡(免邮资),**特价优惠外地邮购顾客,数量有限,欲购从速!**

口袋 红(中文)	50	太空战士Ⅳ(中文)	35	口袋 红	25
口袋 绿(中文)	50	吞食天地Ⅲ(中文)	35	口袋 绿	25
口袋 青(中文)	50	第二次机器人大战(中文)	35	口袋 青	25
口袋 黄(中文)	50	第三次机器人大战	45	口袋 黄	35
口袋 金银	40	第五次机器人大战(中文)	45	心跳回忆 运动篇	50
勇者斗恶龙(中文)	60	SD 机器人大战-完结篇	45	心跳回忆 休闲篇	50
勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ	70	牧场物语(彩卡、英文版)	45	灌蓝高手	25
坏玛利 2	45	99 格斗天王	80	牧场物语(彩卡、中文版)	45
萨尔达传说(中文)	60	97 格斗天王	50	统钢战记	65
萨尔达传说	35	勇者斗恶龙(中文)&银河之星(中文)	75	同级生	55
信长野望	40	漫画英雄 VS 街霸(彩卡)	60	三国志(中文)	35

全新面市,九块拼装,全金属跳舞机踏板,把街机的感觉带回家。

批发,邮购请来电咨询,本店备有各类商品价目表:

(PS 机器及配件;PS 游戏软件;GB 机器及配件;GB 卡带;MD 机器,配件及卡带;动画 VCD、FC 机器,配件及卡带;DC 机器,配件及游戏软件;SS 机器,配件及游戏软件;游戏攻略书)共 10 份资料,每份 5 元(限外地邮购顾客)

地址 1:上海市闵行区莘建路 275 号(莘庄莘建饭店对面)
邮编:201100　TELFAX:021-64885664　联系人:许敏洁
地址 2:上海市闵行区江川路 291 弄 33 号(闵行肯德基西面)
邮编:200240　TELFAX:021—54708324　联系人:裴琦
地址 3:上海市青浦区城中东路 252 号
邮编 201700　TEL:0-13901770650　联系人:朱文君

南昌顺利电玩

索尼最新型主机分为 9002 型、7501 型、9001 型、9003 型

- 索尼 PS9002 型　1010 元　●索尼 PS7501 型　1150 元
- 索尼 PS9001 型、PS9003 型　1200 元
- 任天堂彩色 GB 机　600 元　●超薄 GB 机　310 元
- 普通型 GB 机　235 元　●嘉加 16 位游戏机　110 元

本期特供二手 PS

- 九成新 850 元配振动手柄　●七成新 PS 主机 650 元(全套)
- 八成新 SS 主机 430 元　●三洋光头主机 350 元

索尼光碟大量批发每片 2 元,品种繁多,任君选择
另外 SS、PS 电影卡也大量批发,莫失良机

再次声明: 在本部购买主机者每台增送游戏碟 10 片,其主机保修半年。

★本期可用中铁快运发货三天内即可收到,但要写发货人及其电话号码

邮购地址:江西省南昌市站前路 2 号附 A12 号
收款人:万祥国　　邮编:330002
电话:(0791)6221814-3028　(0791)6273758

沈阳小陆游戏机专营店 批发、零售、邮购、专修(家用游戏机批发中心)

感谢广大商家与玩友的信任与支持,“小陆”在激烈的市场竞争中不断发展壮大,在此店庆四周年之际,特向广大玩友隆重推荐以下各地区特约加盟店:

- ●锦州 飞达游戏机专营店 联系人:曹向飞 联系电话:(0416)2132149
- ●松源 通达游戏机专营店 联系人:黄锦彪 联系电话:(0438)6287876
- ●营口 圣龙电玩专卖 联系人:孟凡勇 联系电话:(0417)2600134
- ●齐齐哈尔 正阳市场电玩专营店 联系人:张晓光 联系电话:(0452)2439872
- ●贵阳 贵水中路衡鑫电玩 联系人:高 燕 联系电话:(0851)5876951
- ●赤峰 豪兴电玩 联系人:孙永权 联系电话:(0)13947369891
- ●本溪 新鹏游戏机专营店 联系人:李世鹏 联系电话:(0)13019685315

创游戏事业 地分销商共 本店诚招各

主机类店庆酬宾特价销售

★PSⅡ代机(主机+原振柄+原装8M记忆卡+原版碟〈任选〉) 4800元/套 邮费80元

★DC套餐(原装主机+原装手柄+原装记忆卡+振动卡+2张原版碟〈索尼克+以下任选一种:首都高+电脑战机+死亡之屋2+僵尸复仇+快打刑事+VR足球2000〉) 2380元/套 邮费80元

★PS9002机(原装主机+双手柄+电源+AV线+直读IC) 1080元/套 邮费50元

DC碟世界:(DC碟换碟方法:参照当月DC碟报价,差价+磨损费50元+邮费25元=换碟费)

莎木	500	电脑战机	380	VR战警Ⅱ	260	首都高	350	蓝刺	250
世嘉拉力	300	维罗尼卡	490	少年街霸3	400	GT赛车	420	D之食卓Ⅱ	500
快打刑事Ⅱ	350	街霸Ⅲ	380	·VR2000	450	职业足球创造会	500	鬼屋2	350
VR刑事Ⅱ	350	99格斗王	400	索尼克	200	刀魂	380		

SNK掌机及卡带:(换卡费用=卡差价+手续费50元)SNK掌机(单机)550元/台

美少女格斗	365元	街霸对拳王	250元	海洋舰队	330元	扫街	250元	连洁射浪	250元
侍魂	330元	饿狼传说	330元	神机世界	340元	格斗王R2	330元		
顶上决战斗(卡普空)	370元	越南战役1	360元	月华剑士	350元	越南战役2	370元		

强势推出“都市激情,热舞”系列产品

- ●步步达TV(电视)舞垫:中央电视台“动画城”栏目指定奖品(6首歌曲+2个劲舞游戏) 110元 邮费15元
- ●DISCO(迪斯科)电视用火爆劲曲舞毯,真人演唱,12首乐曲,音乐动感 185元 邮费15元
- ●代代星数码舞王,直接接电视,无须任何主机,24首乐曲 120元 邮费15元
- ●全兼容VCD舞毯:直人演唱,真人伴舞,兼容所有品牌VCD机 “裕兴”无线摇控 195元 “新科”有线连接 165元
- ●PS系列舞毯:PSⅡ代舞毯(头闪灯)/PSⅤ代舞毯(全闪灯) 50元/55元 邮费15元
- ●PS/PC双用系列舞垫:PS/PC双用Ⅱ代舞垫(头闪灯)/Ⅴ代舞垫(全闪灯) 55元/60元 邮费15元
- ●街机感受的跳舞地板(全闪灯):PS单用360元 PS/PC双用 380元 邮费50元
- ●金属PS/PC用地板 400元 邮费50元

SS金碟:精典游戏增至480余款,欢迎广大批发商来单订货,价格特优(请拨打批发专线)函索目录 3元/份

精装全彩攻略: 放浪冒险潭25 生化危机25 武装生存25 吸血迷城25 修道院之谜30

周边配件

PS全新光头	450	GB机多彩保护壳(薄、彩)	18	N64原版开机卡	230
SS JVC/三洋光头	100	GB笔式充电器(带电源)、(莹彩薄)	50	N64原装手柄	210
太空战士Ⅷ挂表	55	PS普通塑料吉它	75/邮费30	N64振动包	75
太空战士Ⅷ全属项链	18	PS振动吉它	90/邮费30	野牛振柄Ⅰ/Ⅱ代	70/80
不锈钢钥匙链(单面)	4	PS振动马甲(大/小号)	188/140	PS9000系列电影卡(需改机)	230
不锈钢钥匙链(双用)	8	SS HORI原装摇杆	90	PS北通8M记忆卡	85
PS双人街机大摇台	180/邮费40	DC原装枪	350	原装万用AV接口输人彩色打印机	350/邮费40
PS HORI振动大摇台	125	DC原装记忆卡	180	PS FOX牌振动方向盘	210/邮费40
GB原装胯包(薄、厚、彩多用)	35	DC振动卡	110	铁手振动跳板枪Ⅰ/Ⅱ代	70/75
PS立体图案精装背包	35	游戏图案T恤(太八、寄生前夜)	25		

特别推荐: 新款日本原装NEC15寸超平多功能彩色显示器。自带扬声器。配有AV、S、RGB、及电脑多组输入端子。使用本店专供的RGB三原色输入线,可在此彩显上体验到DC、PS、SS等次世代主机的高质量清晰图像。效果明显高于其它任何显示手段。是次世代玩友的最佳拍档。 ●专用RGB线 45/条

●售价:650/台 ●可看电视节目、带遥控器 780/台 (邮购玩友需告知最近的火车站及联络电话木箱包装及运费80元/台)

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

☞ 邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号　收款人:马宏杰　邮编:110001 ☜

日本卡通动画 VCD 大全,日(粤)语发音,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,价格见 2,3 期广告。邮费一律 15 元(无论多少)

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
战国魔神,逮捕令(完结篇)	13,3	新世纪福音战 TV 版,剧场版'	13,4	透豆魔道士 TV 版,OVA 版	9,3	梦幻游戏,快乐方程式	2,1	高达 V,高达 X,高达 G	17,17,17	攻壳机动队(红,兰眼之章)	2
金田一女王蜂,超音鼠	2,1	新世纪福音战士(压缩版)比卡丘	9,2	冒险少女娜汀亚,十兵卫	2,1	星方天使,课长王子	2,1	不可思议-青龙篇,朱雀篇	9,10	再见萤虫,天空战记	2,3
亚里沙,流星花园 TV 版	1,18	浪客剑心追忆篇,珍藏版	4,3	水晶国传说 OVA,电影版	3,2	圣斗士黄金十二宫上篇	13	-恒国篇,延续篇	7,6	魔术士·奥梵,头文字 DⅡ	9,10,5
梦幻游戏,名侦探-柯南	2,7	流星花园剧场版,统梦	1,1	街霸 TV 版,剧场版	14,2	圣斗士黄金十二宫下篇	12	不可思议剧场版	2	98 拳王,99 拳王	1,1
同级生Ⅱ,下级生Ⅱ	6,6	相聚一刻(上,下部)	16,16	饿狼传说,恶魔战士	4,4	灌篮高手,男儿当入樽	1,2	银河英雄-污名,白银之谷	2,2	太空战 8,生化危机	1,1
魔城·魔女Ⅲ蓝色高达	1,1	名侦探柯南 TV 版,哥布拉	26,2	侍魂 1 一破天降魔之章	1	真夜中桢探,乱马 1/2	6,2	银河英雄-朝之梦夜之歌	2	大友克洋-麻未之部屋	2
消防员的故事,铁男	1,6	银河战国群雄传	18,	侍魂 2-阿修罗斩魔传	2	恐怖庞物店,激情恋爱	2,7	银河英雄-新战争序曲	2	-记忆,老人与 Z	2,2
恋爱人生 DXⅡ,网络争霸战	2,1	思春期美少女合体机械人	2	北斗之拳,斗神传	2,2	学园桢探团,宇宙骑士	16,16	银河铁道 999,千年女王	1,2	-世界末日,亚基拉	2,2
新机动战记 W 特别版	2	地狱老师 TV 版,地狱先生	16,1	幽游白书 TV 版,剧场版	24,2	流星花园 TV 版,OVA 版	18,8	银河少女警察,魔装机神	1,7	-机械嘉年华	2
新吹波糖危机,刀魂Ⅱ	7,2	机动战,非常偶像 KEY	2,2	浪客剑心-神剑闯江湖	26	新天地无用外传,快刀乱麻	9,1	福星小子之爱星球之恋	2	安达充-阳光普照,大学篇	1,2
宇宙战舰-大和号,小倩	6,2	金田一歌剧院的幽灵	2	魔法提琴手,风之谷	1,2	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4	孔雀王,真·孔雀王	3,2
A计划之反击,青之6号(第四集)	1,1	强殖装甲 OVA 版,剧场版	3,1	幽灵公主,新无责任舰长	2,5	宠物小精灵,我是大哥大	10,7	超时空要塞-可有记起爱	2	暗黑破坏神,足球小将	3,5
平衡世界之物语,宇宙骑士Ⅱ	4,3	闪电霹雳车,时空转抄	4,6	沙罗漫蛇,天域奇兵	2,2	柯南-来自黑暗组织的女子	2	超时空要塞 TV 版	12	怪医秦博士,绝爱	3,1
摩洛魔法使 TV 版,剧场版	12,2	阿尔斯兰战记,众神黄昏	4,1	圣水奇缘,听到涛声	2,1	柯南短篇集,火魅子传	1,6	超时空要塞 7 电影版	1	彼男彼女的故事(1—24)	14
钓鱼王-武藏传,万有引力	9,2	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	魔女宅急便,天空之城	2,2	倒凶十将传,特搜机动队	3,3	超时空要塞 D7	4	梦幻街的少女,烈火之焰	2,14
名侦探柯南Ⅲ,异次元世界	14,6	GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	X 战记,东京巴比伦	2,1	金田少年来件薄 TV 版	13	超时空要塞精华篇	6	橙路 TV 版,剧场	24,2
圣露米纳斯女学院	2	秋叶原电脑组,DNA2	3,5	课本没教的故事,玲音	2,5	高达 08MS 小队,完结篇	6,1	超时空要塞歌篇集	1	柯南-14 番目地	2
GTO(1—17)完,樱大战Ⅲ	9,2	电影少女,机动警察	3,2	真女神转生,TO HEART	2,1	高达 08MS 小队电影版	1	天地无用-炎夏之圣诞	2	柯南-引爆摩天大楼	2
午夜之眼,魔影紫光	2,2	罗德岛战记-英雄骑士传	9	JOJO 奇妙冒险,火霄之月	3,2	高达 0083,0083 剧场版	6,2	-遥选的思念	2	柯南-世纪末的魔术师	2
星方武侠,海底娇娃·蓝华	6,4	-吟游诗忆	6	恋爱候补生,人鱼之伤	1,1	高达 0080,高达 F91	2,2	爆笑吸血鬼,大运动会	3,6	白色猎人,万能文化猫娘	9,6
城市猎人一百万黄金	1	心跳回忆动画版(1-2)	2	不可思议特别篇,魔法舞台	2,8	高达-马沙反击战	2	圣斗士星矢-神与神的激战	2	赏金猎人,金田一剧场版	9,2
-爱与宿命连发枪	2	樱通信,樱花大战全集	6,2	装甲奇兵,守护月天	18,11	高达战场回忆录	4	-最终圣战,黄金苹果	1,1	橙路一回想到那一天	2
-海滩之战	1	我的爱神,幸运女神	3,6	魔法骑士 OVA,特别篇	6,2	高达 0079,大地上的高达	16,9	-海皇篇,北欧篇	5,9	逮捕令(1—4),剧场版	4,2
-便衣女刑警	2	吸血姬美夕 VT 版,剧场版	12,2	魔法公主,幽幻怪社	2,2	高达 0079 一年之战争	6	-真红少年,钢铁神兵	1,7	碧奇魂 OVA,TV 版	1,7
-犯罪天才与教授	2	3×3 只眼上部	4	金田一女怪,医院坡上吊	2,2	高达,∀(20 周年纪念版)	8	圣斗士星矢-钢铁神兵 BTX	12	艾狄龙战将,病毒	7,3
-99 城市猎人	2	3×3 只眼下部	3	钢铁骑士,危险游戏	18,1	高达 W,高达 Z,高达 ZZ	17,17,16	银河英雄传说 TV 版	55	伤追人,枪神	5,13
										青涩宝贝,火宵之月	6,2

好消息: 本中心自招收维修土星,索尼游戏机学员至今,培训了大批学员,现均能独立操作,但很多外地学员距沈阳太远,不能亲自到场学习,为此,本中心重新编写了一套教材《PS·SS 故障维修手册》价格 68 元,免邮费,该手册通俗易懂,有无基础均可学会,同时本中心还将为你提供维修主机板,电源板,光头的配件。热线咨询电话:024—23510278

日本动画音乐 CD,包装精美,物有所值,价格请参考 2,3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)没标明的为单片

新世纪特别纪念版	罗德岛战记 TV 版 3CD	太空战士 3 悠久风之传说	超时空要塞 TV 版精选集	罗德岛战记精选合辑	生化危机原声集
新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集	美少女战士歌曲大集合	97 超时空要塞歌曲精选	心跳回忆原声集	久石让作品精选合辑	卡通主题歌精选集总动员 VOL3
魔法骑士 /歌唱精选集	爆走兄弟歌唱大集合	科拿米 10 周年纪念盘主题歌集 2CD	GS 美神主题歌集	卡通主题歌总动员 VOL2	魔法少女歌唱大合集
97 卡通主题曲精选	金田一少年事件薄歌唱大集合	机动战士主题歌集	寄生虫都市原声集	圣斗士星矢 96 歌唱精选集	樱花大战Ⅱ /樱花绚烂
电影少女原音集	头文字 D 歌唱精华集	神行太保(BOY)原声集	樱花大战歌谣全集	灌篮高手主题歌插曲总动员	97 年主题歌精选集 VOL2
新世纪剧场版 /真心为你	99 年卡通单曲票选排行榜 VOL1	浪客剑心最新版精选集	太空战士七 4CD	新世纪少年传说合集 3CD	97 年主题歌精选集 VOL3
新世纪交响乐 2CD	名桢探柯南单曲大集合	相聚一刻主题歌集	纯爱手札 /滕崎诗织	超时空 TV 版主题歌插曲总动员	樱花大战 I /帝国歌剧团
超时空要塞 98 单曲精选集	彼男彼女主题歌集 VOL1	机动战士钢弹单曲精选精	太空战士七重奏版	96 日本卡通主题歌总动员 VOL1	98 年日本卡通票选排行榜 VOL1
幽游白书歌唱大集合	太空战士八 4CD	纯爱手札 OVA 原声集	侍魂 NEOGE064 原声集	96 日本卡通主题歌总动员 VOL2	98 年日本卡通票选排行榜 VOL2
宫崎峻作品精华集 VOL1	藤崎诗织 /风之菲	古精灵怪(橙路)歌曲精选集	樱花大战 2 歌谣全集	圣斗士星矢精选合辑	97 年卡通主题歌精选集 VOL4
宫崎峻作品精华集 VOL2	超级机动战士魂歌曲精选集	芸能山城组(亚基拉)交响曲	超时空要塞 PLUS 原声带 2	96 日本卡通主题歌票排行榜	梦幻模拟战 5
宫崎峻作品精华集 VOL3	拳王 99 原声合集 2CD	罗德岛战记 /吟游诗忆	不思议游戏单曲精选集	机动战士精选集 1+2 2CD	电视卡通主题歌精选集 7
魔神英雄传单曲精选集	太空战士 1—2 原声全集	超时空要塞精选集	城市猎人精选合辑	高桥洋子 L1 /La 新世纪 EVA 礼赞	

☞ 由于版面有限,不能登录所有的日剧和动画 VCD,详情请来函所取,须付回程信封和邮票。☜

主机周边配件				价格	邮费		价格	邮费		价格	邮费		价格	邮费
PS 全新原装光头	450	15	PS 原装振动柄	100	10	PS 双人大摇台	130	30	SS 遥控手柄(对)	50	15	PS 转 PC 转接线	10	5
PS 原装光头	350	15	PS 原装手柄	70	10	PS 原装 PDA	360	20	PS 模拟飞行摇杆	75	10	GB 三合一充电器	45	10
SS 光头(JVC)	110	15	PS 仿原装柄	55	10	PS VCD 解码器	190	15	DC 原装手柄	200	15	GB 二合一放大镜	25	10
SS 三洋光头	110	15	PS 普通舞毯	40	15	PS 振动方向盘	180	20	DC 原装振动器	160	15	GB 笔式充电器	40	10
DC 全新原装光头	550	20	PS 带灯舞毯	55	15	PS 金手指卡+书	40	10	DC 原装记忆卡	200	15	PS 野牛振动手柄	60	10
PS 原装修复光头	280	10	电视舞毯 18 首曲	140	15	PS 振动手枪	70	10	DC 单用摇台	80	15	PS 仿原装振动手柄	60	10

拥有超任机的朋友本店己重新开展拷贝超任游戏,每片 3 元邮费一律 15 元,有条件的请写好节目号码,没有目录的请来函所取目录,需付回程信封邮票 0.8 元,及 3 元钱

拥有土星机的朋友,现在最大的遗憾就是购买不到软件,本批发中心想朋友之所想全力重新推出所有土星游戏节目,让你们的土星机重新焕发出当年的辉煌,可是由于广告的篇幅所限,不能登录全部节目,所以请拥有土星机的朋友来或来函索取目灵,须付回程信封和邮票。价格同上期不变,邮费一律 15 元,无论多少。

二手货市场　索尼机均为长线光头 55XX 以上型号、土星机均为 JVC 光头

索尼机 8 成以上新:主机+双柄+电源+AV 线+直读+10 张盘　800 元/台　邮费50元
土星机 8 成以上新:主机+双柄+电源+AV 线+直读+10 张盘　500 元/台　邮费50元

均能正常使用

●原装 PS2 机+原振柄+AV 线+电源+原版碟(山脊 5/任选)5550 元邮费 80 元
●DC 机+原装柄+AV 线+电源 售价 1650 元 邮费 80 元
●DC 同时推出换碟业务:凡是 DC 原版碟,没有划伤,保持完好的,均可在本店更换手续费 50 元,详情请察看今年第二期广告。

隆重推出: 128 位 DC 街机转换器,本机采用 MGCD 公司最新蕊片处理速度,100% 兼容 DC 机的机能,是现有街机升级换代的好帮手,采用原版光盘不必担心光头使用寿命,色彩鲜艳,比街机图像还要晰,读盘速度快,与街机板一样,投币即开,不吃币。现己推出 18 种节目,节目还能不断升级,感兴趣的朋友请打电话联系。单价:900 元 邮费 50 元。PS 街机转换器,单价 500 元邮费 50 元。跳舞街机专用转换器让你的曲目更加丰富,单价 600 元邮费 50 元

模拟器天地: 所有模拟器一律 25 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.6 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8,生化 3,前线任务 3,圣剑 4,恐龙危机,时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X,ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未登节目,电话联络。★机皇(NGO-GEO)模拟器。购买 PS、SS 周边配件的朋友,请参考上几期软件书,不明之处来电咨询。

本中心招收维修索尼 PS,SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013604071706

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278　批发专线(仅限批发):013604071706
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

北京心跳游戏精品店

批发 零售
邮购 预定

为了答谢玩友们五年来的支持,使玩友们的购物更方便,环境更舒适,本店现已扩充营业面积(本店的隔壁)为您新增设二手市场,各类次时代以上主机,均可交易,朋友们买卖均可满意放心,并且还为拥有土星的朋友们准备了大量的SS软件,可使您的主机不被闲置。

游戏主机(国内代理,保证原装,信誉至上)。

- DC套机(原装手柄,原装振动器,原装AV线专用DC电源,保修卡,原装记忆卡,任选一张盘) 2210元
- DC单机 1480元(原装AV线,原装电源,原装手柄,保修卡)

买DC请到心跳游戏精品店,包您满意。

DC软件种类齐全,游戏与日本同步发行,可使您第一时间拿到您喜欢的游戏。价格合理稳定,并为朋友们提供完善的换盘业务。

- DC4M记忆卡(可上网) 320元
- 每月两款特价DC盘:SEGA、GT 350元、苍钢骑兵 80元
- DC磁感式原装手柄 180元
- DC触点式原装手柄 160元
- DC原装VGA 260元
- DC组装VGA 100元
- DC原装振动器 160元
- DC大摇杆 220元
- DC枪 140元
- DC原装六键格斗手柄(内带振动)300元
- DC与SNK连接线(原装)240元
- DC原装方向盘 450元
- DC原装记忆卡 180元

PS Ⅱ全面上市因价格时有浮动,欢迎来电垂询,会有满意答复

- PSⅡ软件:1)A6列车 2)决战 3)花火 4)山脊赛车五 5)将棋 6)台球4D 7)高空滑板 8)高尔夫 9)打鼓 10)SQUARE赛车 11)生与死Ⅱ 12)铁拳TT 13)沙罗漫蛇4D过关 14)街霸EXⅢ 15)FIFA特别版足球。
- PS精典机种7501型套机(保修卡、直读、AV线、双手柄、记忆卡、电源) 1280元
- PS9000型系列套机(保修卡、直读、AV线、双手柄、记忆卡、电源) 1080元
- SNK掌机 880元(送一盘卡(任选)
- PS原装PDA 360元
- PS原装振动手柄 110元
- PS NAMCO原装赛手手柄 120元
- PS原装手柄 60元
- PS原装HOR1摇杆 120元
- PS电影卡 180元
- PS手柄4分插 130元
- PS原装电车GO摇杆 650元

维修各类次时代主机,立等可取,最迟隔天。原装日本画册目录10元/份,推荐目录同上期。(二手原装N制彩电)

地址:北京市东城区交道口东大街172号乘车108、104、107均可到达交道口麦当劳对面。
联系人:郑洋、郑志刚 邮编:100007
电话:(010)64021541 E-mail: heartnet@public3.bta.net.cn

M麦当劳 北↑
鼓楼东大街 交道口 交道口东大街
中国工商银行 ★本店 分店

玩友神州社会员杨子江开办
(LV.70,职业:教皇)
闯关族挚友,信誉的保证

天津海虹游戏

土星、索尼
烧友福音

我店现推出最新型号原装PS套装机器,保证原装光头.9001型1200元;9002型1160元;9003型1250元.特别推荐9003型(亚洲版,产地日本,非水货),电压适应范围广(110--240伏特),通盘率高,附中英文说明书及香港代理公司全中 文说明书各一份.PS套机标准:主机+双手柄+电源+AV线直读+记忆卡+金手指模拟盘+任选5张银碟。随机购买其他 配件游戏一律8折。机器邮费50元/台。我店机器货源充足,随时现货,发货前主机配件均反复测试,保修三月,保修日自发货 后第15日起计算,本店长年广告,信誉卓著,请玩友放心。

土星金碟

(动作过关)庆应游击队;侧影幻像;新忍传;守护英雄;花小路大作战;爆笑三人组;梦精灵 Night s;3D炸弹人;炸弹人战略;洛克人X4;盗墓者;忍者丸;忍者查查丸;索尼克合集;索尼克赛跑;大力士2;快打 刑事;破坏城市;蜡笔女神;恶魔城;侏罗纪公园;太郎丸;龙与地下城(2CD);电梯大战;骨头 先生(2CD);吞食天地2;魔法疾风大作战;救火奇兵;时空游侠;双打过关三合一 **(格斗)**CAPCOM合集5;北斗神拳;口袋战士;VR战士对格斗之蛇;饿狼4,5;豪血寺一族3;漫画英雄;西曼对街霸;漫画 英雄对街霸;东京番外地(2CD);生与死;少年街霸2,3;街霸合集(2CD);VR战士2;Q版 VR战士;96拳王;97拳王;恶魔战士2,3;格斗战斧;电脑战机;斩红郎无双剑;天草降 临;格斗之蛇;真人快打合集;大头拳击;全日本摔交;真人摔交;罗媚斗;斗士历史;水浒演武;伟大龙珠传说;七龙珠真武斗传;零式装甲;VG女子格斗;神凰拳;**(体育类)**篮球飞人;98NBA;98NBA LIVE;FIFA97;FIFA98;98世界杯;98世界杯WLS;炎之射手;98法国之路;J联盟足球;战术足球;GO GO足球;实况棒球3;97冰球;冬季奥运会;98滑雪;台球3;美少女台球(2CD);世嘉拉力;梦游美国;F1赛车;TT摩托;首都高速赛车;老虎机;危机制造者;格林威志赛车;Q版赛车3;公路最强赛车;格林威治赛车;世嘉观览车大赛;**(射击类)**越南战役;机动战士Z高达上,下篇(2CD);高达3;DOOM;重装机兵2;死亡之屋;战区51;妖霸天下;VR战警1,2;苏美坦克战;飞龙2;究级虎战机;雷鸟5;巴沙根战机;四国战机;海底大战争;战国;1945 /1,2;武装飞鸟 gunbird;冲破火网;雷电风暴2;逆鳞弹;怒首领峰;苍穹红莲队;采京太阳表决;BATTLE战机;阿帕奇直升机;棉花小魔女1,2;空牙外传;西部枪手;武装雄师1,2;青春派沙罗曼蛇;**(RPG, SLG类)**碧奇魂;青海来的少女;悠久幻想曲;魔导物语;龙少女;公主传说;武士道列传;银河之星;银河之星2(2CD);LUNAR魔法学园;格兰蒂亚(2CD);白发魔女(2CD);冒险活剧;天外魔境(2CD);银河 英雄传说 ;亚鲁巴战记;绿野仙踪;公主王冠;光明与黑暗;光明与黑暗外传;精灵王;真女神转生伦物曲(2CD);灵魂黑客(2CD);真女神恶魔全书;伊苏国合集;剑之微笑;破亡之舞;电脑天使;水浒108星;仙剑奇侠传;王国传说1,2;三国4,5;光明力量1,2,3;命令与征服(2CD);梦幻模拟战1+2,3,4,5;龙之力量1,2;炼金术士;魔剑美神;少年兵团;便利店时代;大航海时代2;大航海外传;太平洋之岚2;大战略1,2,3;机器人大战F;机器人完结篇;樱大战1(2CD);樱大战2(3CD);魔兽争霸2;神魔争霸;惑星强袭(2CD);SD高达G世纪;信长天翔记;信长将星录;三国英杰传中文;三国孔明传;毛利元就;古大陆物语;仙窟活龙大战(2CD);皇家骑士团1,2;魔幻侠影;魔法骑士;剑与魔仗;梦幻之星合集;文明;巴洛克;剑与魔法;少女革命(3CD);魔法少女(2CD);人神大战;龙之力量外传;太阁立志传2;基伦的野望 ;基伦的野望资料篇;黑色细胞;战斗之旅;维新之岚;失落古代文明;新装大开店;巫术合集;数码暴龙;**(AVG,育成;桌面类)**生化危机;异灵(EO,4CD);月花雾幻潭(2CD);深海恐惧(2CD);南极冰怪;七风岛物语限定版(2CD);尼罗河夜明;道化师杀人事件;洛克人冒险(3CD);街(2CD);神秘岛中文;无人岛物语;百物语(2CD);心跳回忆;藤崎诗织个人珍藏集;彩之爱歌(2CD);旅立之诗(2CD);恋爱魔法学园;美少女梦工厂3;钢铁女友(2CD);卒业;欢迎来到咖啡屋(NEC,2CD);青春的光辉(2CD);媛样特急(2CD);同级2(2CD);下级(3CD);首映日1;首映日外传;首映日2(2CD);野野村病院;寂寞的心(2CD);恸哭;放课后恋爱俱乐部(2CD);井上凉子3;井上凉子W(2CD);黑之断章;赌城拉斯维加斯;同级生麻雀;究级麻雀R;麻雀狂时代;96麻雀狂时代(2CD);雀帝(2CD);实况麻雀;实况麻雀2(2CD);麻雀学园祭;妖精麻雀中文;麻雀2,3,4(1CD);恋爱麻雀花札;夏色麻雀;海滩麻雀;恋之麻雀;EVA麻雀;美少女雀士(2CD);美少女雀士4;上海麻雀;山海关麻雀;泡泡龙1,3;街霸方块;樱花方块;樱桃小丸子;动物方块;卡片召唤师;大富豪2;皇帝游戏(2CD);摄影;森高千里(2CD);射杀旅战飞机;樱通讯;YO-NO(3CD);真人冒险大作8CD幽灵,存货不多,预购从速

索尼金碟

(RPG)宿命传说;幻想传说;星海(2CD);浪客剑心;太空战士4,5,6;太空战士1-6代资料盘(1CD);太空战士7日版(3cd);太空战士7国际版(4cd);太空战士7英文版(4CD);太空战士8英文版(4cd);寄生前夜1,2美日版(2CD);妖精战士1,2;妖精战士怪物赌场篇(2CD);异度装甲英,日文版(2CD);幻想水浒传1;浪漫传说1代;黑之剑;阿兰多拉1代;暗黑破坏神(动画版);封魔传奇(beyond the beyond);银河之星1英,日版(2CD);武藏传英,日版;英雄传说1+2;白发魔女;朱红血滴;波波洛克物语1;大航海时代2;大航海时代外传;皇家骑士团2;兰色革命;人鱼传说;WILD ARMS1代;RPG创造室;陆行鸟不思议冒险1,2;凝望骑士R;钓鱼太郎;怪物农场1,2;玛莉工作室;艾莉工作室;**(战略)**万达尔之心1代;前线任务抉择;少年兵团;新机器人大战;新SD战国传机动武者大战;太阁立志传2;三国志霸王大陆;维新之岚;鬼魂力量1,2,3;纯情可怜骑士团;天下统一;三国孔明传;毛利元就;织田信长;超魔神英雄传;沙罗曼蛇大战略;主题医院;主题水族馆;铁路A计划5;纵横七海1,2;J联盟育成足球;文明1,2;高达一年战争;银河英雄传说;银河英雄传说大富翁(2CD);正义之纹章;机器人电视大百科(2CD);**(恋爱育成)**凝望骑士;心跳纪念品1,2(5CD);虹色青春;彩之爱歌(2CD);旅立之诗(2CD);心跳方块;心跳放课后;双面女郎(2CD);拥抱季节(2CD);森巴结它(2CD);雪割之花(2CD);樱花传说(2CD);L的季节;光辉季节;风之丘公园;星之丘学园物语;给你的回忆;诞生21;REFRAIN LOVE一代;REFRAIN LOVE二代(2CD);真爱物语2(3CD);胸骚预感;护士物语;**(其他)**少年街霸1,2,3;罪恶克星;山脊赛车3、4;GT赛车Ⅰ(美、日版);GT赛车Ⅱ(2CD)CAPCOM合集5;街霸合集(2CD);双截龙;铁拳1,2,3;高达格斗之王1,2;拳王京(好版);侍魂剑客指南;D之食卓(3CD);盗墓者1代完美版;美,日版生化2震动版(2CD);生化1震动(2CD);生化3;四国战机;实况沙罗曼蛇;终极火力;爆走兄弟迷你四驱车;第一猎手;足球自由人;大运动会;雅达利经典30合一;超人学园钢帝王;R-TYPE;雷鸟5;打碟机DJ一代(2CD);DJ二代(2CD);DJ3,4,5;XI中文版;本格围棋;米奇俄罗斯;未来俄罗斯;游戏王1,2;another mind;新世纪GPX方程式(2CD);水印之书(2CD);实况足球3,4;95~99拳王;圣剑3;龙骑士(4CD);合金装备加强版(3CD);穿越时空(2CD)

1. 本店金碟邮费2张6元,2张起邮,以后每增加1张加1元邮费;10张以上(含10张),每张邮费1元.全部现货,发货速度快,质量上乘,适合永久珍藏。
2. 优质彩色银碟动画片,现总计200余种,新品种陆续上市中.索取目录请来函附上回函信封及1元邮票..确保质量上乘,邮费不论多少一律10元。
5. 您只要再加上25元特快费,我们将以EMS特快发货,保证无破损无丢失,发货后3日内保证收到。请写清联系电话(汇款单)。
6. 邮购地址:天津市和平区兴安路185号 邮编:300020 收款人:杨子江 联系电话:022-27308685

相关软件配件价格请参看上期广告或来电查询。

信 息

北京瑞明兴隆游戏服务中心 *批发零售邮购、专业维修*

为达谢众多玩友对本店支持，到本店购物者送精美礼品一份，购 GB 者可免费换卡次

游戏主机(以下所售主机均保修两个月，7 天包换，终身维修)

PS(克) 7501 套机	1180	任天堂彩色 GB	590	SNK NGP 16 位手掌机(带卡)	860
PS 9002 套机	1080	任天堂液晶 GB	420	世嘉 16 位手掌机	480
PS 9001·9003 套机	1180	任天堂超薄 GB	295		

PS 主机邮费 40 元
GB 主机邮费 20 元
PS Ⅱ现货发售 4880 元

游戏周边配件(特别推出 PC1 代舞毯带盘 45)

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
DC 原装手柄	180	20	PS 原装振动手柄	95	10	飞行摇杆	75	10
DC 振动器	160	20	PS 组装振动手柄	40	10	PS 金手指(中文带书)	??	10
DC 记忆卡	180	20	PS 组装振动手柄(彩)	40	10	专用制转	27	10
DC 摇杆	240	20	PS 手柄四分插	85	10	普通塑料吉它	80	10
DC 方向盘	450	20	PS 振动方向盘	180	20	PS 振动木吉它	170	20
PS 原装 PDA	360	20	PS 双人用大摇杆	170	20	PS /SS 振动手枪	60	10
PS 解码器	200	10	PS 转 PC 单人用转接线	6	5	PS 转 PC 双人用转接线	60	10
PS Ⅱ代舞毯	40	10	PC /PS 头带灯舞毯	45	10	PC 五代全闪舞毯	65	10
PS DJ 打碟机	320	20	GB 放大镜	15	10	GB 套装 5 合 1	75	10
PS 原装 PDA	350	20	GB 灯	25	5	GB 摇杆	10	5
PS 跳舞板	350	40	GB 薄机电源	10	5	GB 对战线	10	5
PS 游戏人物机械	15	5	GB 彩机电源	15	5	GB 包(带皮卡丘)	15	5

以下邮费 10 元 游戏全彩攻略及游戏游戏人物饰物(特别推出生化危机Ⅲ攻略 15 元，数量有限)

2000 超秘技宝典(大)	40	妖精战士Ⅲ	30	大航海Ⅳ	30	PC 心跳回忆	30	GB 勇者斗恶龙	25
阿兰多拉Ⅱ	30	生化危机枪版	30	PC 轩辕剑Ⅲ	30	放浪冒险潭	30	GB 口袋(赤、青、黄、绿)	25
修道院汶谜	30	DC 足球经理	30	寄生前夜	25	PC 网络版三国志	30	PS 心跳回忆 2	50
基连之野望	30	最终幻想Ⅶ攻略	50	盗墓者Ⅳ	30	GB 口袋金银	25	PS 世纪末吸血鬼	30
99 拳皇连续技	30	龙骑士传说	35	北欧战神	30	GB 牧场Ⅱ	25	PS 午夜快车	30

下列邮费 10 元 游戏人物饰物及其它游戏人物精美 T 恤(可定做) 30/件

最终幻想Ⅷ项链	25	拳皇 99 戒指+项链	35	最终幻想Ⅷ火机	35	最终幻想Ⅷ腰表	70	放浪冒险潭 戒指+项链	35
游戏人物钥匙链	10	最终幻想Ⅷ 手表	70	危机(代号唯罗尼卡)手表	70	游戏人物布画(黑)(彩)	15		

GB 黑白单卡

96 格斗	23	玛丽 7	25	上尉密令	23	口袋妖怪(绿	23	星际战争	25
97 格斗	65	复仇者	25	(名侦探柯南 1)	23	口袋妖怪(青)	23	牧场物语 1	25
饿狼传说 3	23	真实的谎言	24	(名侦探柯南 2)	24	口袋妖怪(黄)	30	牧场物语 2	38
斩红郎无双剑	25	恶魔城传说	22	小鬼当家	22	轰炸南斯拉夫	26	第二次机器人大战	32
街霸 2	23	99 冰球	25	蜘蛛人	22	昆虫博士	26	第三次机器人大战(中)	35
世界英雄	23	NBA JAM	23	狮子王	22	蓝精灵	22	第五次机器人大战	38
幽幽白书 1	23	98 FIFA	23	人猿泰山	23	炸弹玛丽	23	三国志(中)	25
幽幽白书 2	23	99 FIFA	30	007	23	沙罗漫蛇	22	空中霸王	30
幽幽白书 3	23	胜利 11 人足球	25	口袋恋爱	25	米奇老鼠	22	忍者龙剑传	22
幽幽白书 4	23	四驱车 1	25	侏罗纪(中)	55	大贝兽物语	25	大金钢 3	24
侍魂	23	四驱车 2	25	怒空	22	西游记	22	魂斗罗 6	22
杀手学堂	22	丁联盟足球	23	光之继承者	35	游戏王	38	玩具总动员	23
热血新纪录	23	叮当 2	23	王国物语	35	魔法骑士 3	40	风中奇缘	22
侏罗记公园	22	钓鱼	25	铁拳 3	30	圣剑传说	38	鬼马小精灵	22
花木兰	25	天使之翼	23	月影村的怪物	25	龙之封印	23	双截龙	22
蚯蚓战士	22	3D 暴力摩托	24	吞食天地 3(中)	24	魔界塔士外传	40	洛克人 5	24
玛丽 3	25	炸弹人	23	太空战士 4(中)	28	SD 机器人大战	28		
玛丽 6	25	异形Ⅲ	22	口袋妖怪(红)	23	海陆空大战	25	洛克人 8	25

GB 彩色单卡

游戏王 2	59	狂热节拍	36
信长野望	39	萨尔达传说	36
玛丽 3	36	口袋弹珠台	36
血腥咆啸	36	影舞者	36
口袋弹珠	37	超级玛丽兄弟	36
公路赛车	54	孤岛冒险者	39
人猿泰山	55	三国志Ⅱ	42
蚁哥正传	38	丁联盟足球	48
上海麻雀	36	游戏王	52
真人快打 4	36	松鼠大作战	49
女神转生外传	36	玩具总动员	25
坏玛丽 2	38	99 足球(世界)	35
大只兽物语 2	38	波斯王子	39
拉力赛车	36	魔法骑士	39
大富翁	36	实况足球	46
勇者斗恶龙	46	蓝精灵	36
炸弹人	59	钓鱼	42
99 NBA	32		

新卡介绍

拳皇 2000	78	萨尔达传说(中)	60	口袋红(中)	45	口袋黄(中)	45	新虎克船长	30	大富翁(中)	58	音乐舞会	55
FIFA2000	58	勇者斗恶龙(中)	60	口袋青(中)	45	口袋绿(中)	48	街头霸王 3	56	狂热节拍 2	55		

GB 手掌机合卡 JPS 系列合卡(如 11 IN 1，12 IN 1，13 IN 1，14 IN 1，15 IN 1，18 IN 1，25 IN 1 等)45 元。

千禧超强 12 合 1	97 格斗 勇者斗恶龙(中) 萨尔达(中)银河之星 龙珠 大富翁(中) 太空战士(中)口袋侏罗纪(中)第二次(中) 吞食天地(中)三国志(中) 圣剑传说(中)188
经典 17 合 1	勇者斗恶龙(中) 萨尔达(中)七龙珠 2(中) 超级玛丽 台球 坦克 玛丽医生 越野赛车 方块 2 轰炸超人 扑克小子 保龄球 超级硅块 仓库番 超级挖 金雷霆战机 企鹅世界 118
金银 21 合 1	口袋(金)口袋(银) 第三次机器人大战 星际战机 平安京怪兽 炸弹杰克 超级挖金 米奇老鼠 坦克大战 俄罗斯方块 公路赛车 异形等 115
彩色珍藏 32 合 1	口袋系列(彩)玛丽系列(彩)洛克人系列(彩)东京新干线(彩) 海洋怪兽(彩) 陆地怪兽(彩) 方块二代(彩)病毒游戏(彩)等，彩机玩友的掌中宝 只售 99
智力 10 合 1	太空战士 4(中)第二次机器人大战(中)大富翁(中)三国志(中)吞食天地 3(中)口袋侏罗记(中)圣剑传说 咕噜咕噜魔法阵，魔法塔士 2 女神转生传Ⅱ99
女神 9 合 1	女神转生外传 Ⅰ，女神转生外传 Ⅱ，口袋(黄)三国志Ⅲ(中)吞食天地Ⅲ(中)第二次机器人大战 七龙珠(中)天使之翼 99
明星 9 合 1	口袋(黄)三国志Ⅲ(中)新机器人大战 创世纪外传 天外魔境Ⅲ 明星桌球 明星蓝球 明星网球 明星棋王 90
幻想 8 合 1	最终幻想Ⅵ(中)吞食天地(中)高速小子 6 高速小子 5 打砖块 S 玛丽与耀西 超级挖金 麻雀 88

本服务中心还有更多合卡未能详登请玩友电话垂询。

本服务中心高价回收二手 PS，DC，GB 等各类主机，游戏机以旧换新价格公平。

北
北海
景山西街
北长街
西
★ 瑞明兴隆
东
南长街
长 安 街

店址：北京市西城区南长街 12 号

电话：010—66054729 **联系人：赖伟涛**

乘车路线：到长安街或北海乘 5 路到西华门站下车即是

汇款地址：北京市东城区五四大街 55 号

邮购咨询查询电话：010－64011696

邮编：100009 **收款人：张烨**





《偶像时尚1》隆重上市

由本编辑部编辑制作

全书160页全彩
定价仅为9.80元 32开

《偶像时尚2》即将推出

时代之脉搏

本书主要面向青少年读者，内容以港台影、视、歌明星为主，风格清新纯朴，文字活泼明快。主要宗旨并非片面地鼓励偶像崇拜，而是在于引导流行，向广大青少年读者介绍有用的知识，帮助他们更好地把握时代发展的脉搏。

本书为全彩
定价仅9.80元
32开
5月底上市!

流行之时尚

偶像时尚
IDOL FASHION 2

(封面未定)

新疆青少年出版社

ブレス オブ ファイアIV BREATH of FIRE うつろわざるもの

PRESS START BUTTON

BREATH OF FIRE Ⅳ

龙之战士Ⅳ

简易流程攻略

机种:PS 厂商:CAPCOM	类型:RPG
媒体:CD-ROM	发售日:4月27日



第一章:めさめしもの

1. 开始:ニーナ与クレイ的沙船遇到沙龙,沙船因此而毁坏,クイレ让ニーナ去找修理用的零件。
2. 街道:ニーナ在一处大坑中遇到了一条龙,龙飞起后主角龙(リュウ)出现,此时龙成为同伴。
3. 崖:ニーナ从山崖落下。
4. 皇帝基所:フォウル复活→フォウル召唤出龙
5. ?:途中与强敌カーム战斗。
6. 崖:转回龙(リュウ)的情节。
7. 街道:在途中的"!"可以进行钓鱼。
8. サライの町:在村中询问有关沙船的情报,在酒场与人玩"满足"迷你游戏,然后去宿屋前的那个人那再打听消息。
9. 东の街道:寻找进入里商店的方法。
10. サライの町:酒场主人让路后来到里商店。
11. 砂船の谷:利用迷你游戏可得到零件。
12. サライの町:遇到帝国军并与BOSS战斗。
13. チャンバの町:マスター成为同伴。
14. 咒いの谷:利用队伍交换打开机谷。
15. こわれた沙船:回到クイレ的沙船处。

第一章:龙にかかわるもの

1. 梦中:出现会的事件后结束。
2. クロクの谷:在此处可拜师。
3. ダム:在此处找到"水门の键"便可通过。
4. ?:泥龙出现。
5. キリアの村:利用村中的陷进可进人一间屋子,与屋中的怪人对话时分别选择:"游んでやろう"、"やだ"、"やっぱり游ぶ"、"でんでん虫"、"村长の话を闻く"。
6. 西の森:用菜果引来怪物,并跟踪可以打到小怪物的母亲,打败它后回村。
7. キリアの村:从村长处得到通行许可。
8. ジンガ山:ババテル与フォウル对话的条件。

第一章:消えた王女

1. セナスタ:进城后去孤儿院,出来后发生抓小孩的事件,捕获成功后回孤儿院,发生小孩跑出的事件,分别在城中找到后(チノ除外),得到消息チノ在地下,利用卖水的女子引开守住洞口的人就可以了。
2. 地下:在牢房中找到チノ。
3. セナスタ:从チノ口中得到エリーナ的消息→マーロック家→打倒カーン→受マーロック委托→,在城口的商人处打听有关盗贼的事。
4. 东の街道~アジト:利用木桶抓到盗贼。
5. セナスタ:回マーロック家。
6. さんけし:工作①将货物归位。
   工作②利用吊车装货。
   工作完成后可获得奖品。
7. ジンガ山:フォウル再次与ヨム的召唤兽战斗。
8. ハシビトの町:去大帝桥。
9. 大帝桥·东:去最上层的转送装置处→与BOSS战斗,后来到桥的西边。
10. アスタナ:在村中收集情报。
11. 水道桥:从水中进入以前那个梦中的地方。
12. アスタナ基地之下:与ユンナ相见。

第二章:うつろわざろもの"王家の剑"

1. ルディア:去ルディア城后サイアス成为同伴。
2. バーウッズの森:在途中发生ニーナ变小的事件→妖精出现→听到鸟的声音→用マスター的个人特技撞击那棵在ニーナ的树。
3. フーレン里:去长老的家→到黄金平野去找ダーボ→カーン再次挑战→从小屋的少年处得到"オーム"。
4. 黄金平野:向北东走就可以找到一处帐篷→得到有关火山的消息。
5. フーレン里:从村长处得到"グー火山"的所在地(黄金平野东侧的大岩石处向南)。
6. グー火山:找到火山内部一位老者,请它修理王家之剑→寻找稀有金属。
7. バーウッズの森:找到妖精,前往妖精的故乡。
8. 梦之世界:打败梦之五兄弟→再与BOSS战斗→得到稀有金属。
9. グー火山:把金属给老者后得到修好的王家之剑。
10. ルディア:深夜进入王城→1回合打败看守→在最上屋救出クレイ。

第二章:风龙ラーウイ

1. フーレンの野:去村长家。
2. 黄金平野:在タボ那得到"みどりの玉"便去"ターボ神殿了(在

平野的东侧)。

3. ターボの神殿:将宝玉放在台座上可以进入神殿内部。

4. アムの沼:看大蛇的移动规律可以从沼中出来。

5. ウインディア:去王城见国王(ニーナ的故乡)。

6. カスクの森:去找风之巫女。

7. ウインディア城地下:得到国王许可后进入地下→得到"风切りのフエ"。

8. 风の塔:利用风力来到塔上→与敌人战斗→サイラス出现→与风龙对话→圣地。

第二章:圣地

1. 大雪山:利用クレイ的个人特技推雪球就可从雪山中出来了。

2. チェクの村:去长老家→进入"マスター"的心中。

3. マスターの心の中:破坏4个石柱解除封印→出来后巫女"リーム"出现→去长老一家。

第二章:アルカイの龙

1. ソン村:フオウル出门后去田中发生事件→打败大怪兽。

2. マスター梦中:再次进入マスター梦中。

3. アルカイの神殿:通过神殿街道来到神殿→在沙时针的时间结束前去深入的部屋。

4. ソン村:火山活动开始。

5. ヨギ火山:打败火山内部的BOSS。

6. アルカイ神殿:得到风龙之力(大天圣召唤获得)。

7. チェクの村:帝国军攻入→マスター只身与帝国军战斗。

8. ?街道:休息时帝国军"アースラ"的部队袭来→一起去"舍てられた町"。

9. 舍てられた町:ラッソ出现→与アイトー战斗→战斗中龙リュウ)变身为暴走的"カイザー"。

第三章:ながれ~"をための道行き"

1. ソン村:从村中的男子处得到"命のバングル"。

2. ほこら:得到龙变身水晶。

3. ソマの森:フォウル受到咒炮的袭击。

4. チェクの村:マスター与アースラ成为同伴。

5. ラフト山:利用迷你游戏来到来川的下方。

6. シェド:从マーロック处得到"小切手"→卖沙船离开。

7. ハシビトの町:与一男子一起去シューク地方。

8. ギガ山:在途中得到龙水晶。

9. 关所:与守卫战斗→利用村中的货车跳跃可从城墙上出来。

10. シューク:从酒场中得到有关水神的消息。

11. 水神のほこら:将得到的宝物"さざなみの石"投入水中→在上方的洞穴中见到水神并得到"しおの玉"。

12. シューク:与船员进行迷你游戏,战胜后可出海。

13. シオの海:在船底发生事件→与"カーン"的第三次对决。

第三章おろかなろもの

1. 火の山岛:打败岛中的BOSS。

2. リブの村:向村人打听情报。

3. ?:给途中的小怪物喂食。

4. バブバブ:来到小怪物的村子→得到有人病了→准备去找草药。

5. リブの村~シオの海:从村民口中得到草药的情报→乘船去无名之岛→用龙(リュウ)的个人特技得到草药"モス草"。

6. バブバブ:将小怪物的病治好后得知サルディン岛的方向。

7. サルディン岛:深夜休息→去找食物→钓鱼→浅滩路出现。

8. 皇城:フォウル与ヨム的最后对决→皇城最深处→与ユンナ自卫队战斗(必须变身)。

第三章:西の大陆

1. コウシア村:购买装备物品。

2. シャン川:利用滑车从川中出来。

3. チクア村:与"フー・フンチュ"对话→得知只要取得三宝之一就可去帝都。

4. コウシア村:从村民处打听遗踪的所在地。

5. エン・ジュの遗迹:用マスター的个人特技撞开墙壁→最下层得到龙水晶。

6. チクアの村:给"フー・フンチュ"三宝的其中一件就可去帝都了。

7. 运河:让クレイ在队伍前面推木箱,再利用水闸就可以从运河出来了。

8. 石切り场:得到岩龙之力,并领悟"大特异点"。

9. バウク村:帮助ジッチムン找鸡→去西面的平原中将鸡捕获。

第三章:みちびき

1. 皇帝基所:先打败守墓的神兽→在墓内利用光的机关可得到"まがたま"→在墓的最深处与两个骰字战斗。

2. しわはば:利用マスター的个人特技撞破墙壁进入内部。

3. アスタナ~ダンの关の下:购买装备和道具。

4. 街道:让アースラ在队伍前面与卫兵对话。

5. アスタナ:进入地下看到被困的エリーナ→去寻找神铁之剑。

6. ダン关:让アースラ在队前与卫兵对话→从コンナ处得到神铁之剑。

7. アスタナ:装备神铁之剑→切断路障→将神铁之剑交给エリーナ。

终章:旅の终わり

1. 帝都:打败第二只神兽。

2. 皇城:在宿屋内用マスター的特技得到柜上的"皇城之键"→在1F打败一只龙→得到"青のオフダ→B2F得到"黄のオフダ→B3F得到"赤のオフダ→最深处与フォウル一对一战斗→与最后的两条龙连续战斗。

由于时间的关系,本攻略只能以流程的形式刊出,游戏中出现的全部龙水晶所在地、共同体建设、所有师父所在地、钓鱼以及SKILL技习得等均会在《电子游戏广场18》中详细刊出。

超级机器人大战

SUPER ROBOT WAR α

序盘故事及分支流程攻略 α

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S·RPG　媒体:CD-ROM　发售日:5月23日

曾经数度推迟的《超级机器人大战α》令FANS们饱受着等待的痛苦,这是因为本作是集系列之大成的优秀作品,无论是系统还是画面都吸引着SRW的忠实FANS们。

由于本作中启用了许多新的要素和系统,所以在这里有必要和向大家说明一下几个游戏中的要点,而序盘攻略中所提到的一些人物和机体会对以后的进程有着重大的影响。

登场的原作一览

超兽机神断空我	机动战士V高达	超电磁ROBO V
新世纪福音战士	机动战士高达W	超电磁MACHINE V
THE END OF EVANGELION	机动战士高达W ~ENDLESS WALTZ~	勇者雷汀
机动战士高达	无敌钢人泰坦3	飞越巅峰
机动战士高达0080 ~口袋中的战争~	圣战士登拜因	超时空要塞MACROSS
机动战士高达0083 ~星辰的回忆~	万能侠Z	超时空要塞MACROSS ~可曾记起爱~
机动战士Z高达	大万能侠	MACROSS·PLUS
机动战士高达ZZ	剧场版万能侠系列	GAINT ROBO ~THE ANIMATION 地球静止之日~
机动战士高达　逆袭的夏亚	盖塔ROBO	魔装机神 THE LOAD OF ELEMENTAL
机动战士高达F91	盖塔ROBO G	超机大战SRX
	真·盖塔ROBO(原作漫画版)	

在战斗中加入了新要素

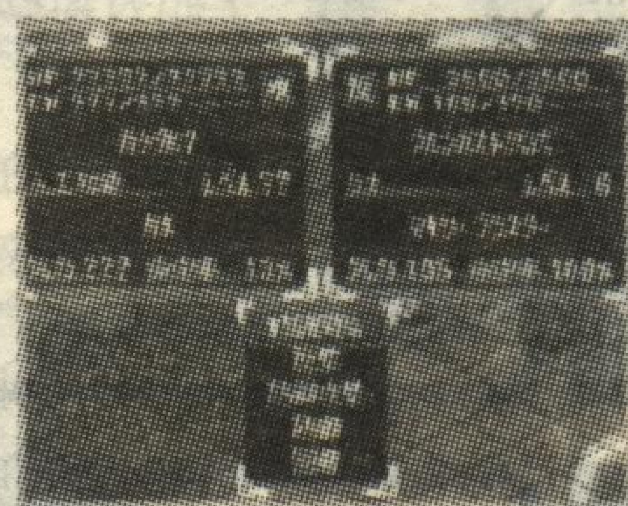
POINT1 战斗地图变更!

战场上的地图形式由传统的2D改变为具有相当立体感的斜向3D,由于地图的改变使原来战场上那种较为混乱的感觉一扫而空,另外高低差、距离以及命中率修正的加入使游戏的战略性得到了强化,平衡性也有所改善。



对应攻击距离的命中率修正

无论是远近距离攻击都会受到命中率修正的影响,近距离以及在较高的场所进行攻击会使命中率上升。



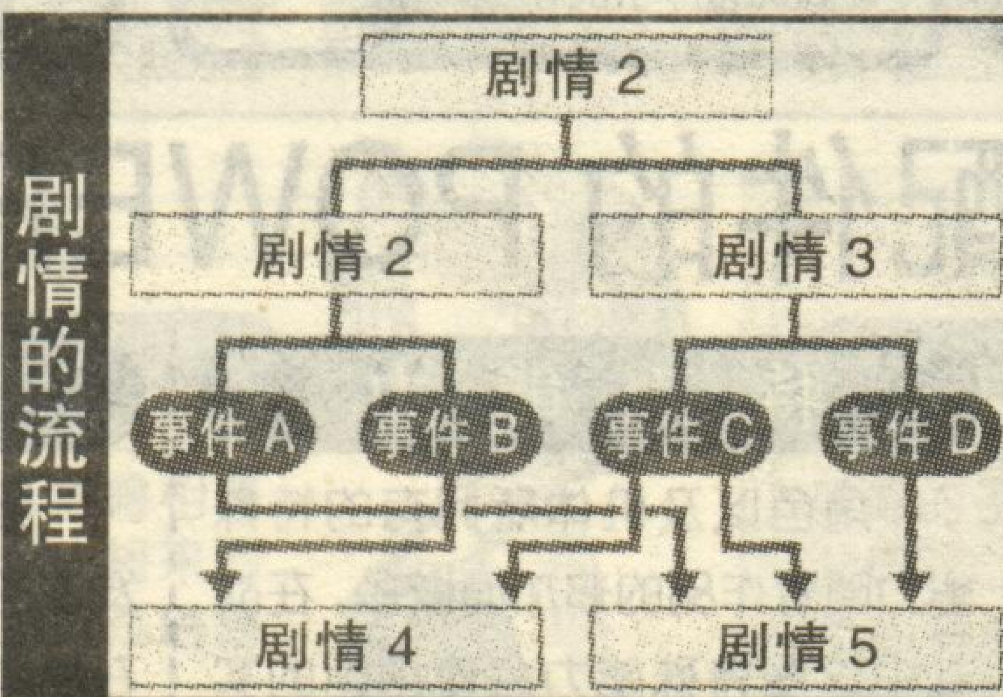
出现预告敌增援到来的台词

当出现敌增援到来的场合,画面上会有角色预告这些敌人大约在何时登场,这要玩者就不必为突然出现的敌人而惊慌了。



POINT2 双线剧情系统

本系列以前一直使用多分支的剧情,而在本作中启用了双线多分支系统,除了在分支选择上,在作战中发生的事件也会影响到下一个剧情。



颇受注目的角色画像

在出现重要事件的场合,玩者会看到重新绘制的角色脸谱,对应不同的情况角色的表情也会发生变化,另外,角色在画面中的比例也比以前增大了很多。



POINT3 动画感的画面

在系列以前作品的战斗中机体的动感幅度比较小,而本作中多数机体在攻击和防御中都会有相当忠实原作的动作。







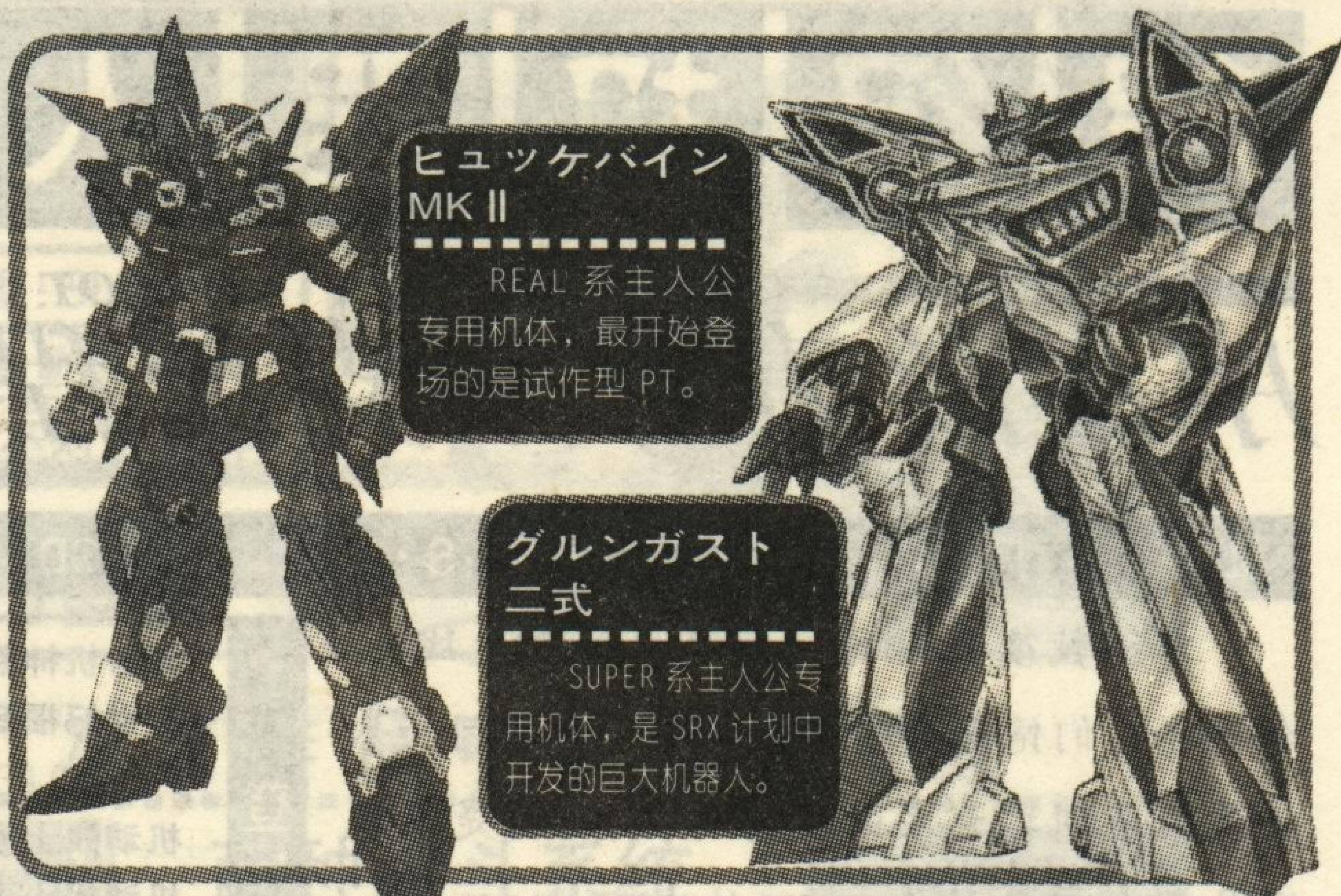


POINT4 新角色、新机体

《第4次》、《F》曾受到好评的主人公系统在本作品中得到继承。但是由于世界舞台设定的变更使得主角他们的专用机体也发生了变化，各角色对应的恋人也会以不同的身份在游戏中出现。这多少给故事增加一些浪漫的色彩。

主人公的精神指令和特技

根据主人公设定值所输入的生日、血型等参数会影响到这名角色所拥有的精神指令的种类，这和《第4次》是完全相同的，这其中当然也存在十分隐密的特殊指令，到底该怎样填写参数呢？



MALE（男性）

认真、有正义感



布鲁克林＝拉克菲尔德

他是一个重感情的美国人，脑子略有点不正常，但非常有正义感。由于他对每件事情都认真对待，因此获得万众人的信任，但在追女孩上，确实成问题。

冷静沉着、头脑明晰



约沃基＝修古那恩

他是意大得人和日本人的混血儿。有绅士风度且最讨厌卑鄙小人。不喜形于色，喜欢独来独往。有知识、能忍耐。

内秀、性情温柔



隆多＝希卡沃

他是一个内向却身体结实的少年。性情温柔，不易动怒，恐惧分离，能体贴别人，对事情持悲观态度。

阳刚气、乐观派



达克斯＝辛吉

他是具有阳刚之气且凡事乐观的少年，头脑聪明，洞察力强，喜欢和异性在一起，凡与他接触的女孩子必被他吸引。

FEMALE（女性）

莉奥＝梅伦



她是明朗活泼的中国人和日本人的混血儿，讨厌失败，异常自信。娘家很有钱，希望将她培养得十分优秀，略有些缺少社会经验。

莉奥娜＝卡修达茵



她是一位地位很高的名人的千金，头脑明晰，冷静沉着。在机械方面极具天赋。性格中略带男子气概，但本人却关不是男人的对手。

克丝哈＝米兹哈



她对任何事都易害羞。经常有自卑感，但身体结实。优柔寡断，遇事不能果断地做出判断。

莉尔卡拉＝霍克那茵



她是能够战胜男性的阳光少女。万事能抓住要领，对任何事都不死心，不认生，能拉拢周围的所有人。

POINT5 精神指令、强化配件的POWER UP

游戏中各角色在战斗时使用的精神指令以及机体所装备的强化零件，是机器人大战系列必不可少的要素之一，在本作中这一系统仍然延续下来并且得到大幅度增加和强化。右表中所出现的便是以前的作品中没有登场的精神指令和强化零件，还有新追加的特殊能力。

精神指令

随着角色的升级而修得的与RPG游戏中的魔法相类似的指令，这一点是系列中每部新作品的重点。

期待	已方一人精神值回复
奇袭	加速＋必中＋热血＋闪避
狙击	远距离攻击射程＋2
舍身	伤害度4.5倍＋回避0
大激励	已方全体气力＋10

特殊能力

角色以及机体所拥有的特殊能力随着作品的追加而增多，在战斗中这些特殊能力会使角色的实力充分发挥。

念动场	一定伤害以下的攻击无效
野生化	攻击力上升
精灵凭依	魔装机的能力UP
念动力	命中率和回避率UP
零系统	攻击能力上升

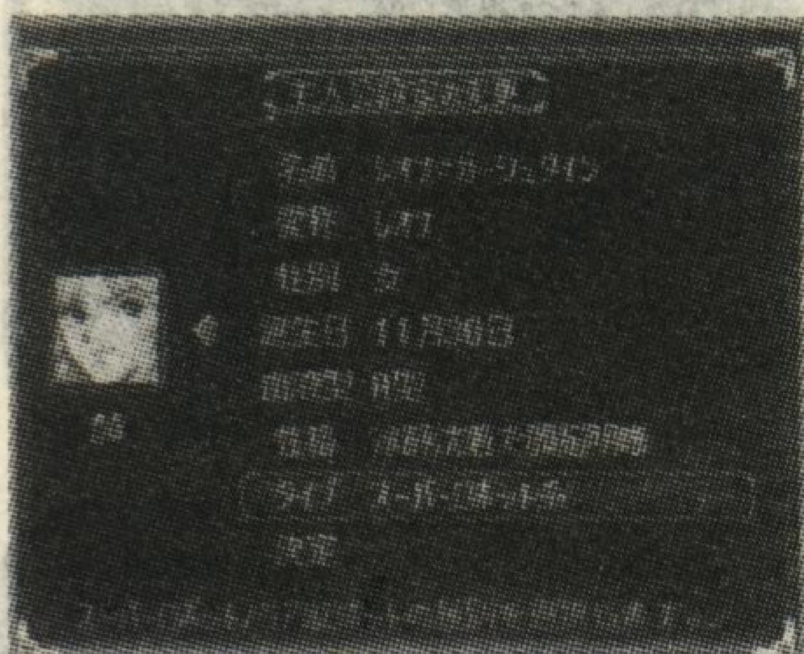
强化配件

强化配件是机体装备后能够发挥各种效果的道具，与《F》相同，在战斗中只要打败敌人的BOSS角色就可以得到。

アンドロメダ焼き	SP回复
イナーシャルキャンセラー	攻击无效
ピンポイントバリア	攻击无效
ミノフスキードライブ	飞行可能
ミンメイ人形	???

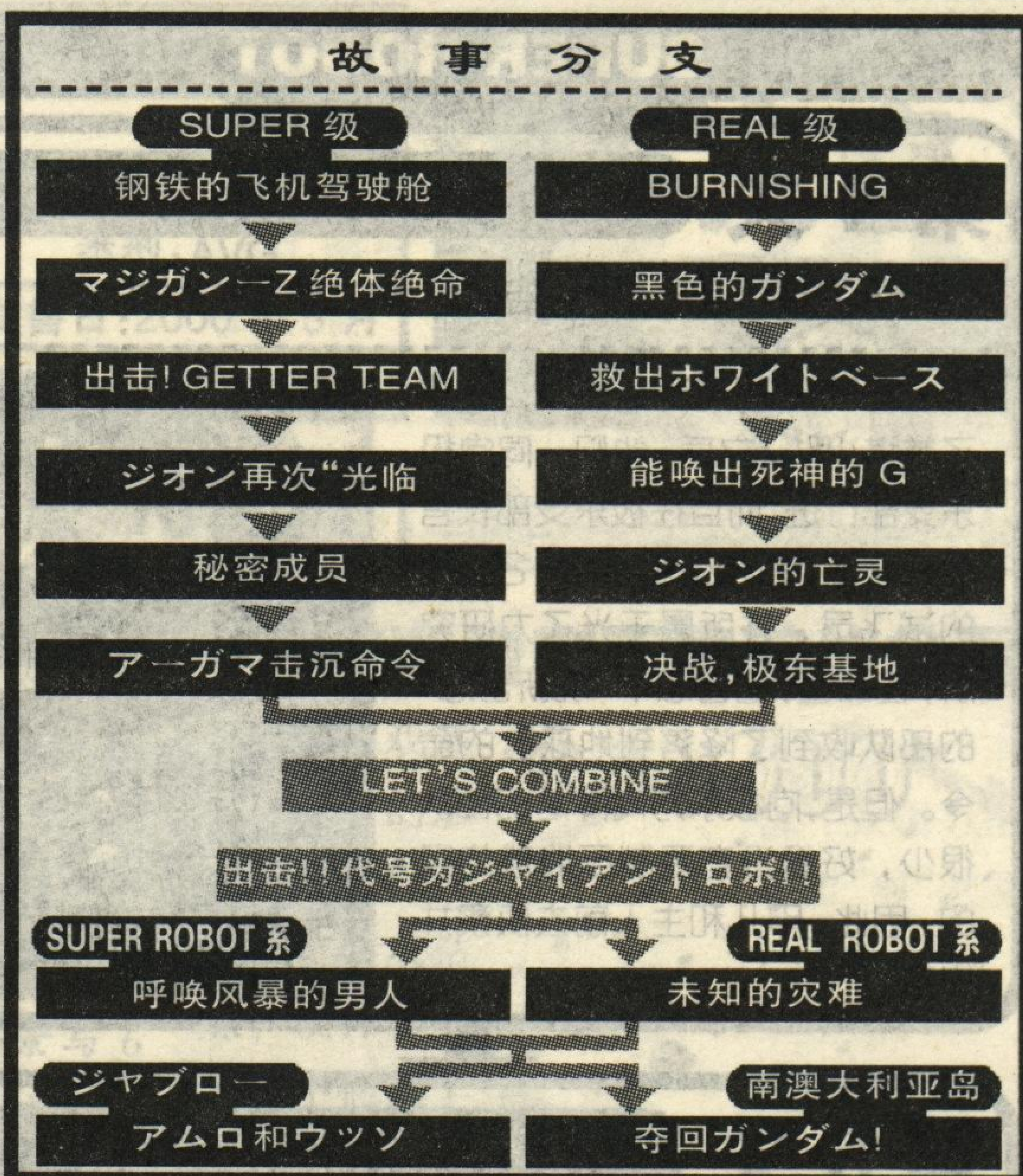
全新的故事剧情！新增加的角色和机体！

在《α》中虽然取消了前作中出现的G高达、重战机、伊汀等机体，但这并没有破坏这部作品的完整性，相反地在前作的基础上还加入了一些从未在系列中登场的机器人和角色。



INTRODUCTION

席卷宇宙的地球联邦军与ジオン公国军的战斗，在战事最激烈时，突然从外宇宙飞来一个神秘的物体降落在南アタリア群岛。以此为契机，饱受战争之苦的两军暂时达成停业协议。之后不久判明在南アタリア群岛降落的物体是装备有外星人技术的巨大战舰，地球联邦不愿接受这个事实。对此神秘物体进行调查的ビアン・ゾルダー博士自己组织了针对外星人和军事组织"DC"。但是组织需要的大量费用使地球经济难以承受。这时，在先前与地球联邦战斗中失势的ジオン军再次兴起。地球的局热又一次变得混乱……



SUPER ROBOT

第1关 钢铁的飞机驾驶舱

●在主人公的面前出现钢铁巨人！！

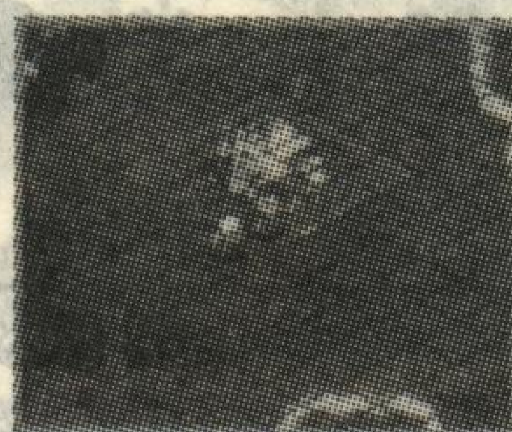
故事从某学院平静的风景画面开始，在与甲儿同年级的主人公的面前，突然爆发了战斗。战斗呈袭卷之势，主人公的女朋友也不知去向。主人公为了保护街道的人的安全，坐到了一个落在自己面前的机器人里。



第2关 万能侠Z绝体绝命

●袭击光子力研究所！！与甲儿相遇！！

主人公和甲儿两个人，各自乘坐战机**グルンガスト**向目的地光子力研究所飞进，遗憾的是，光子力研究所已经遭受了飞头伯爵的部队的袭击。在甲儿到达之前的这段时间里，包斯与沙也加同敌人作着英勇的战斗。



第3关 出击！盖塔小队

●盖塔小队即将登场！！

能够操作**グルンガスト**的主人公，听到从联邦军转向极东支部的命令和甲儿一起向极东支部行进。途中，主人公发现了敌人的踪迹，便飞向盖塔小队所在的甲乙女研究所。此时恐龙帝国的残存者袭击了研究所。



REAL ROBOT

第1关 BURNISHING

●受到突然袭击，遇见奥古

承担输送军队秘密武器——**ヒュッケバイン** MK－Ⅱ任务的主人公，突然受到了提坦斯的袭击。主人公乘坐**ヒュッケバイン** MK－Ⅱ出击，并在奥古的帮助下，共同击退了提坦斯，但是输送艇却被击破了。

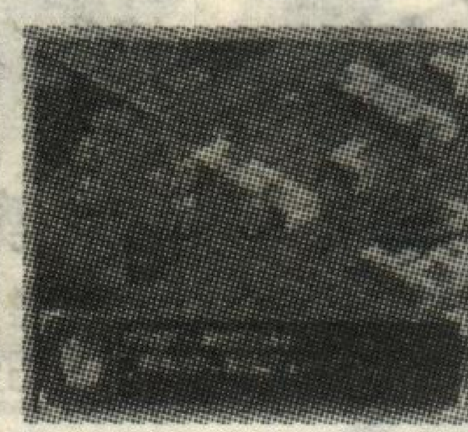


第2关 黑色的高达

●高达MK－Ⅱ强夺作战！！

由于奥古确认到了提坦斯的新兵器的存在，帮潜入了克林诺亚。不能原谅提坦斯的主人公，也申请加入了这个任务……





第3关 救出白色要塞

●布莱德舰长，去奥古！！

亚加玛舰收到了求救信号。被来路不明的MS袭击的是布莱德的白色要塞。科特罗(夏亚)等人立即出击，救出了布莱德。他们准备正式与提坦斯进行战斗，布莱德也号召大家共同参加。



超攻略道场

SUPER ROBOT

第4关 吉恩再次"光临

●回到地球圈，吉恩再次行动！！

在早乙女研究所，主人公们救了盖塔小队，之后，他们一同向极东支部行进，而且在极东支部长官的安排下，主人公成为了一名正式的试飞员，并所属于光子力研究所，在那里，旧吉恩军（现新吉恩）的部队收到了降落到地球上的命令。但是，向极东方向降落的部队很少，好像没有要制压地球的目的，因此，甲儿和主人前去侦察并出击。





第5关 秘密成员

●和化石兽作战！！那时……





新吉恩和 Dr **ヘル**军联手了！！为了将这一消息传送给我军本部，主人公们立即返回极东支部，但是，途中，主人公又发现了敌人。正在想撤离时，**ムトロポリス**的**ユープランダ**一队，被妖魔帝国的化石兽袭击。可后来，继恐龙帝国之后，它又再次活动起来，而且在战斗中雷汀和光受伤，无法战斗。主人公们立即前往进行救援。

第6关 亚加玛击沉命令

●终于和奥古部队汇合！！

针对新吉恩的地球侵略行动，提坦斯执掌了联邦军的指挥权，极东支部收到了提坦斯的指示，去击沉一支敌战舰。但是主人公不相信那支战舰是敌人的，因此，他驾驶座机前往侦察。





▲提坦斯说亚加玛舰是敌人伪装的。

◀布莱德驾驶的旗舰正是奥古的亚加玛。

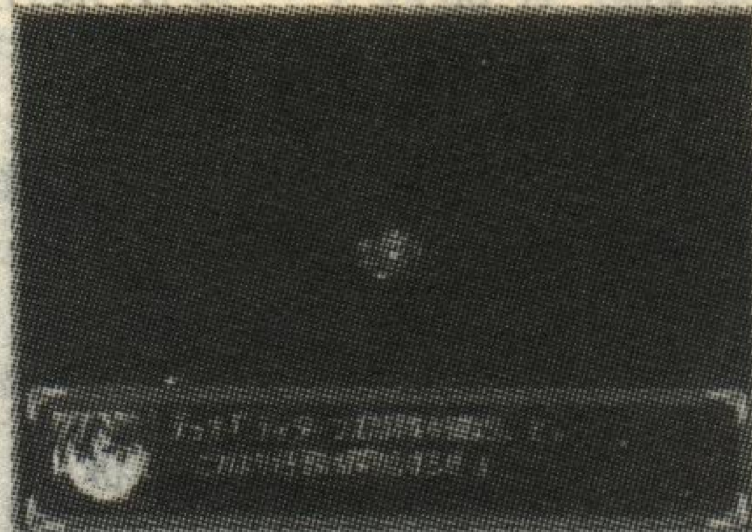
REAL ROBOT

第4关 被称作死神的高达

●死神高达登场

在宇宙中，新吉恩和提拉斯·夫瑞德真正的地球侵略作战开始了。而且，专门对抗新吉恩的组织领导为提坦斯为了与敌人一致，他也向地球方向落下。奥古为了查明提坦斯真正的目标，开始攻击。在战斗中，出现了迪奥乘坐的死神高达，他会成为我同的同伴吗……

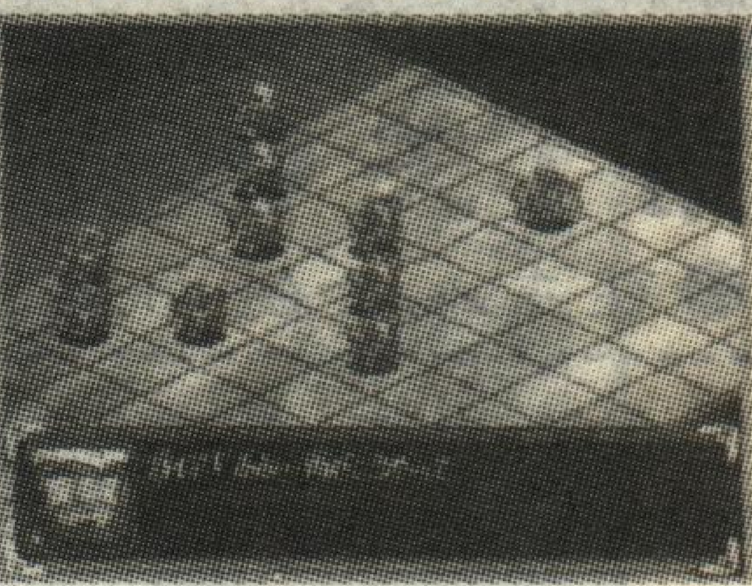




第5关 吉恩的亡灵

●吉恩真正的地球侵略开始了！！

可以肯定，提坦斯和新吉恩之间有秘密交易。他们的目的大概与南澳大利亚岛上坠落的外星人的巨大战舰有关。亚加玛舰明白了，不光提坦斯和新吉恩，就连联邦军也指望不上，因此他只身一人前往南太平洋。没想到，在前往的途中，遭遇到了企图降落到地球上的新吉恩。亚加玛舰想试图阻止他们的行动，却被攻击。





第6关 决战，极东基地

●万能侠和盖塔同时登场！！

亚加玛看到了敌人突入大气圈的过程，因此他决定降落至极东地区的日本近海处。他想说什么也要和联邦军的极东支部联络上，可在那里却出现了马修玛率领的新吉恩的部队。他和极东支部的部队一起，进入了这场战斗。







▲SUPER系第6话采用的是另外一个视点，但在内容上是完全相同的

超攻略道场

第7关 发进超电磁V

●超电磁V出发!!

无法理解提坦斯的作战方法的极东支部长官，希望全面支持奥古。不久，亚加玛在极东支部补给和整备完毕。新吉恩和提坦斯之间有秘密交易，据说他们的目的与南澳大得亚岛上坠落的外星人的巨大战舰有关，正如那样，在南原CONNECTION方面发现了敌人，亚加玛即前往援助。在南原CONNECTION为了保卫地球而研制的超电磁机器人V现已完成，在本话将是超电磁V展示本领的地方。



第8关 出击!!代号为GIANT·ROBO!!

●在黑暗中活跃的BF团之影

亚加玛部队中又添入了新成员超电磁V，根据长官的命令，大家前往东京湾海上城市。在那里的某个DC日本友部中。进行着ヒュッケバインMK－Ⅱ的交接。另一方面，亚加玛等人在前往日本支部期间，利用休息日去了中华街。在那里，他们突然遭遇到了巨大的机器人，它追随于考古学者安西博士，是BF团的机器人。没想到之后又出现了巨大的机器人GIANT·ROBO(ジャイアント·ロボ),甲儿等人前去援助。



SUPER ROBOT系

REAL ROBOT系

第9关 被称为风的男人

●风之魔装机神－塞巴斯塔登场!!



亚加玛的部队得到了提坦斯正在南美加布罗集结的情报，他们为了和事先前往加布罗的ヘンケン舰长汇合，因此，向南美方向行进。途中，他们遭遇了外星人的部队，他们和从光中突然出现的正是安藤正树和塞巴斯塔，共同击退了外星人的部队，之后，亚加和保卫南澳大利亚岛的中立军SDF失去了联系，因此，他必须选择是去中布罗，还是去南澳大利亚岛。

第9关 未知的灾难

●塞巴斯塔登场!!

本来和他们的任务是将ヒュッケバインMK－Ⅱ输送到日本支部，主人公虽然做完了这件事情，但他从最初开始就是机师的预备役，他看清了提坦斯的袭击。最后，ヒュッケバインMK－Ⅱ继续回到奥古身边，主人公执行着他的试飞员的任务。那之后，吸收了极东支部部队的亚加玛，向加布罗行进。可是，在向那里行进的过程中，遭遇了外星人的部队，他们和从光中突然出现的塞巴斯塔一同迎战。在他们击退外星人之后，他们得到了与南澳大利亚岛失去联系的情报。最后，他们被迫选择是去南澳大利亚岛同新吉恩作战，还是去加布罗制服提坦斯。

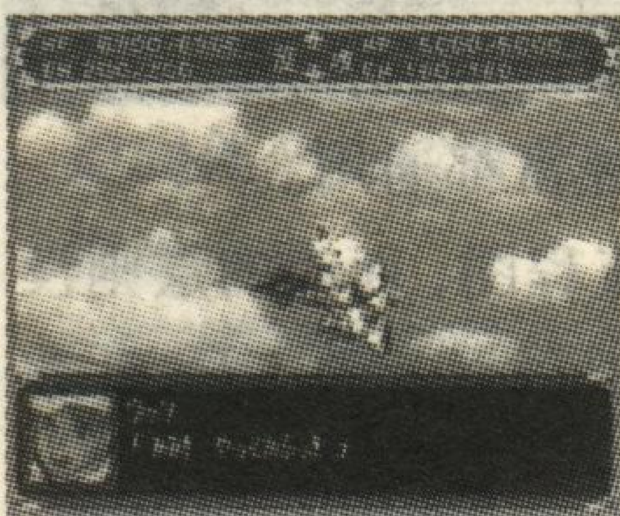


ジヤブロー

南澳大利亚岛

第10关 阿姆罗和胡苏

●两个NEWTYPE的相遇!!



南澳大利亚岛暂时由中立势立的SDF掌管，因此亚加玛前往加布罗。途中，布莱德在联邦军中参与了高达的开发，并解救了一直处于软禁状态的前大战英雄阿姆罗·利。那之后，亚加玛帮助了被ベスパ袭击的リガ·ミリテイア。在那场战斗中，他们结识了一个少年，他训练时的样子，真像七年前的阿姆罗……，在这个路线中胡苏和V高达表现得异常活跃。"V高达"迷们一定要选择这条路线呀!

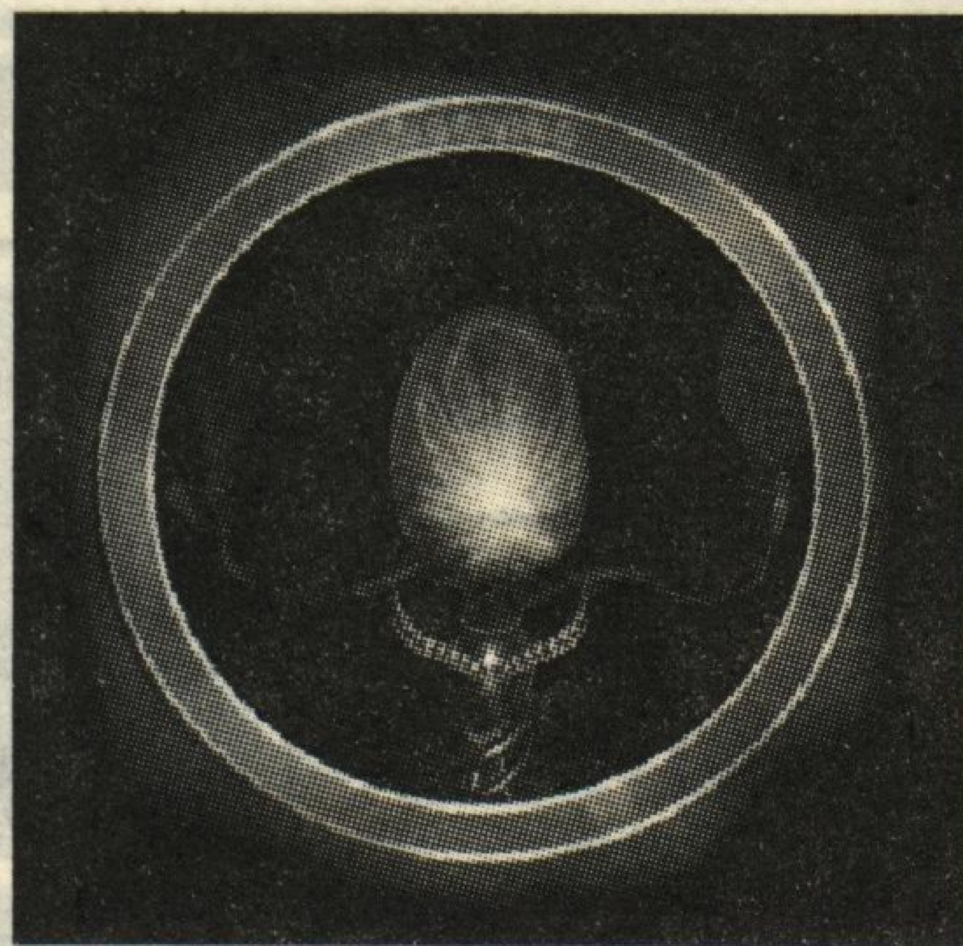
第10关 试作高达强夺!

●卡多对科!!高达2号机的去向!!

亚加玛定向与之失去联系的南澳大得亚岛前进。在那期间，受到化石兽的袭击。靠リュウセイ和R－1的活跃，逃离了灾难。那时候，亚加玛接受命令，前往多灵多基地，从吉恩军的卡多手里夺回高达2号机。亚加玛和新机师——科联手去追回2号机。这时，在他们面前出现了神秘组织OZ和W高达，在这一路线中加入了"高达0083"的故事情节。









眠儿茧

责编/DRAGON



机种:PS　厂商:ASMIK　类型:RPG　媒体:CD-ROM　对应周边:震动手柄

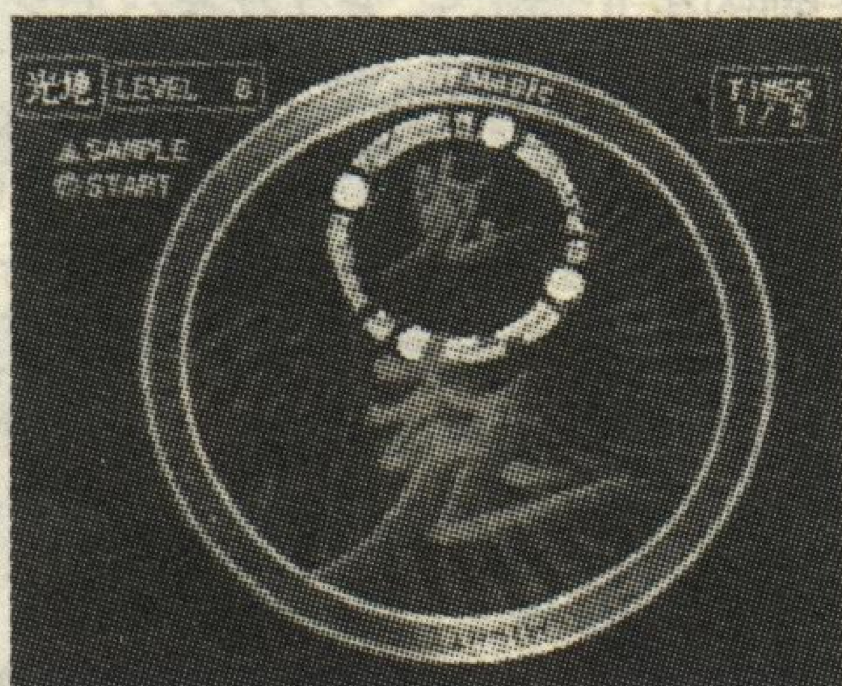
首先，掌握到达最佳结局的流程

先让我们来看一下到达最佳结局路径的大致情况。这个流程中，与任何精灵同伴都可实现。要点在于"霸王の剑の入手"事件。当然，没有此事件也可以通关，但要注意，这样以来就无法到达最佳结局了，后面会有详细说明，要注意在ラスト附近的问题回答。

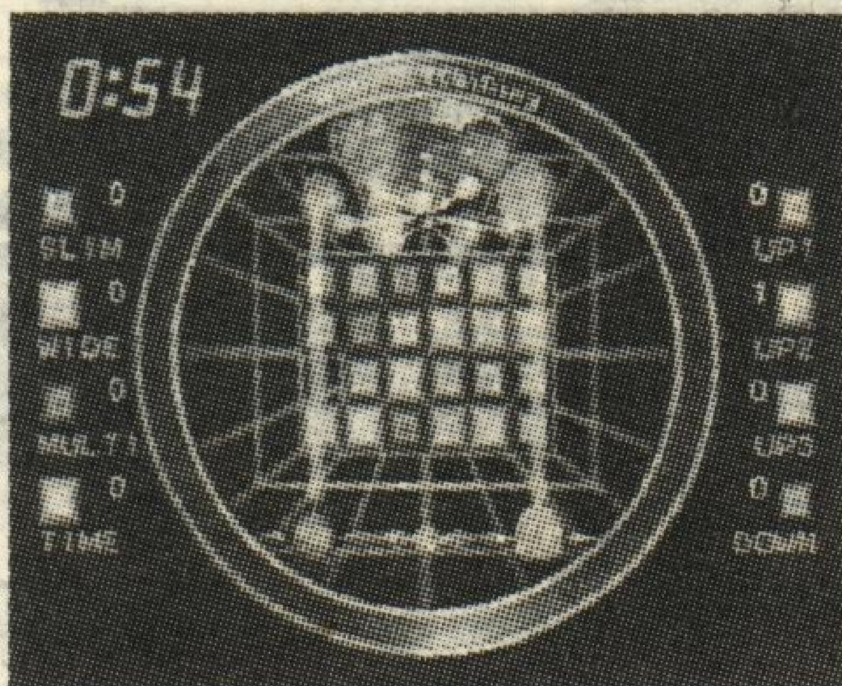
通关パートナー精灵の迷宫到最下层(19层)。→ 从19层进入梦の塔，看到マシウル封印事件。→ 击倒パートナー精灵の迷宫8层中的虹の王。→ 进入其他的3人的迷宫，分别击败那里8层的虹の王。→ 去梦の塔，使マシウル复活，得到霸王の剑。→ 通关到梦の塔最上层(13层)。→ 见到封印王，对他的问题回答「NO」。→ 与封印王「ドラゴーネ」战斗。→ 击倒ドラゴーネ后，回答マシウル问题，选择「YES」。

ドリームクレジット的使用方法

很多人对于"ドリームクレジット"(以下简称DC)的使用方法感到迷惑，这里为大家做出解答，当然最终如何使用是玩家的自由，下面举例分析一下。



首先要修得パートナー精灵の两个魔法。之后，将其中一个集中提升等级到最高。这样在中盘战中将会变得十分容易。这以后要强化武器的使用回数。在终盘战中，武器的使用很可能成为主要战斗方式，在开始梦の塔的正式攻略之前，将之提升至70~80，同时相应提高另一个精灵魔法。



DC与战斗单位的基础能力相对应，奉劝大家修行能确实提升能力的イメージトレーニング。补助魔法虽说不是十分重要，但尽早修得ステータスクリア对后面的战斗很有帮助。他属性的魔法将在后来的触及，如果是不刻板的玩家的话，没有提升这些魔法等级的必要。

搜索各层的每个角落



本作中准备了很多的辅助事件，限于篇幅，这里不能列举主要事件，在实际玩游戏过程中最好多去一下与主要事件无关的地方。这样不仅能更深体会游戏乐趣，也能够更多得到道具和IP。

关于下页开始的攻略



从下页开始详细介绍了每一层的攻略，画面照片以"イズィムの迷宫"为中心，所写攻略对于选择任何精灵的场合都适用。"每层发生什么事件"全迷宫都通用。

在整篇攻略中，有的层里有流程图，而有的层则没有，前者是有必须要实现的事件的层，后者则不是，普普通通过就可以。

超攻略道场

通往 BEST ENDING 道路的完全攻略

精灵の迷宫 B1F

听"妖花の子供"说话，得到道具。

与路边的"妖花の子供"谈话，得到DC。

返回结界，修得精灵魔法。

击倒乐园守护者。

目的：击倒乐园守护者，使进入地下二层为可能。

没有特别值得注意的地方，在与BOSS战斗前，将队伍稍加锻炼。击败BOSS后得到ギースペル，用它打开结界尽头的门可进入B2F阶段。



精灵の迷宫 B2F

与妖花们对话，获知ロレンスの影所在房间。

进行"追加の仪"，得到キースペル。

与魔花战斗。

与魔精灵战斗，取得精灵の魂。

目的：击倒魔花、魔精灵，得到"精灵の魂"。

想要到达BOSS所在地点需有ギースペル。可以通过在限制时间内使用3次魔法攻击ロレンスの影的迷你游戏"追求の仪"获得。在击败了魔精灵后，挡在路上的花丛会枯萎，通过可能。



精灵の迷宫 B3F

目的：特殊能力"リターン"入手

在此区域中，地形每过一段时间会转动，在旋转中心的房间中可以修得リターン技能，但要注意，在房间的门没有接正位置时房间是打不开的。到最后来到通往楼梯的门，击倒敌人就可以出去了。

精灵の迷宫 B4F

目的：在"ジェラシードアの奥"得到"干支の腕轮"。

在门内可获得提升IP的三个手镯。不过，在拿到手镯后会立即投入与魔物的战斗，在接近攻击时手镯会被盗走。若被盗走的话，只有出迷宫重复相同的路径才能再拿到。另外，单个的手镯没有任何效果，重复四次相同的操作获得12个手镯后，可以变化为强力装备品。

B1F 的特殊通道

在特定的层通关进入B1F后会出现请求帮助的NPC。之后，在帮助解决与他们关连事件后，他们会带你进入地下的特殊通道。具体的通道地点有：妖花の子供→地下4层；寺院脱走者→B7F；花屋敷の使い→B11F；深き寺院の使者→B13F；门番→B14F。这些通道方便而没有任何风险，请活用。

精灵の迷宫 B5F

来到中央空场入口处，从精灵处得知陷阱的存在。

回到上楼楼梯口，在此过程中会出现两次ロレンスの影，听他谈话。

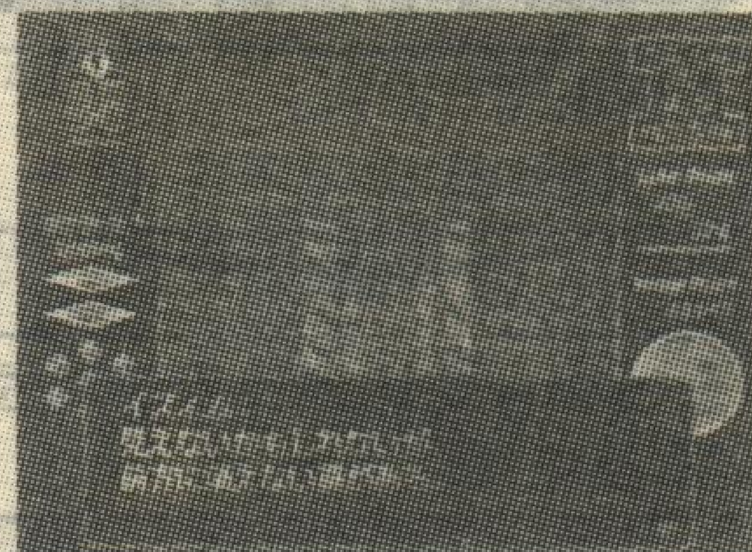
再次去中央空场入口处，调查陷阱，ロレンスの影会解除陷阱。

击倒乐园守护者，获得キースペル。

在楼层内某处找到装有魂的宝箱，魂入手。

目的：击倒乐园守护者，获得"搜索楼层的'魂'"

这一层需要玩家在楼梯与空场间来回行走，击倒每个守护门锁的乐园守护者后可得到门的钥匙。顺便说一下，装有魂的宝箱的位置是随机的，以后各层的魂的位置也是随机决定的。



精灵の迷宫 B6F

目的：搜集3个キースペル，拿到武器素体。

首先将大量宝箱打开后得到3个キースペル断片，之后在上楼楼梯前打开锁住的门后进入。在那里得到武器素体，楼梯前的门用精灵魔法可以打开。

精灵の迷宫 B7F

与祭司谈话，拿到キースペル。

与祭司周围寺院众人谈话，得到其它断片。

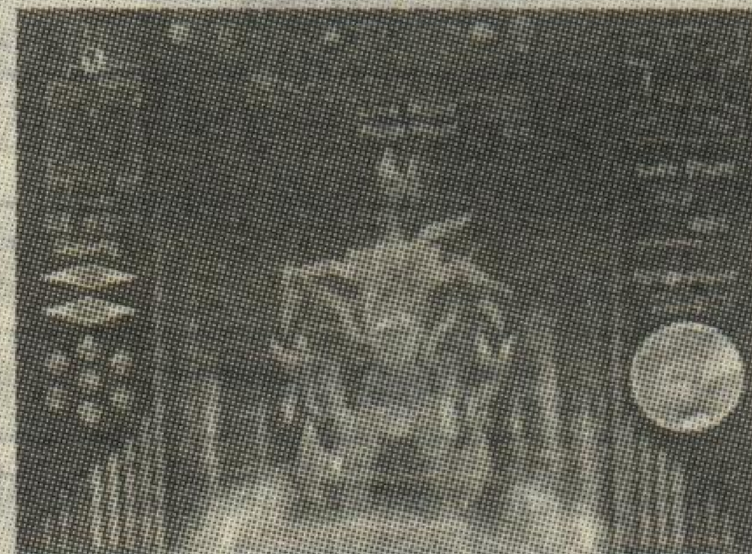
将两处的巨兵击倒。

与祭司会话，击败出现的魔人。

在楼层的某处找到装有魂的宝箱，得到魂。

目的：击败寺院的司祭，魂到手。

比较麻烦的是从寺院人的手中取得キースペル的断片。寺院的4个人每人手中都有一个断片，真正需要的只有两个，剩下的两个是假的。是否真正的断片除了在门锁试验没有其它办法。如果最先拿到的两个断片无法打开门，就去找其它的断片再试，直到打开为止。



精灵の迷宫 B8F

在梦の塔1F拿到"イーリス"后，回到这里。

击倒虹の王。

目的：击败虹の王

本层如果没有装备イーリス手镯的话，虹の王将不能够击倒，这样的话只有普通过关。另外，在虹の王的房间中央圆顶的特定地方有特殊通道。

精灵の迷宫 B9F

击倒雾王の影。

击败雾王，地区变晴。

寻找魂的所在，调查牢屋房间，击倒出现的敌人。

目的：击败雾王，调查牢屋，取得魂。

进入本区域后，大半地区被雾笼罩，雾中怪兽处在静止中，在击倒雾王后他们会苏醒活动。

本层魂的获得稍有特殊。有必要对牢屋中的房间一个不漏地调查，在每次调查的时候都会发生战斗，注意体力的保持。

精灵の迷宫 B10F

击倒乐园守护者。

在楼层某处找到装有魂的宝箱，得到魂。

目的：击败乐园守护者，得到魂。

顺序虽然简单，但由于隐藏的门较多，搜索魂十分麻烦。另外，区域内数处有死的茧，调查并消灭它们。另外，有一处有数门并列带锁的地方，悉数调查它们后，ロレンスの影会打开它们。

用魔法调查明暗门

调查后发出白光的门和墙壁（＝暗门）用精灵魔法可以找开。这之后暗门将会频繁出现，行走时注意发现。如果经常观察屏幕左上的画面的话，即可以大概发现哪里是奇怪场所了。

精灵の迷宫 B11F

首先与房屋主人，然后与执事对话，得到**キースペル**。

用**キースペル**打开门后与男子对话得到另一个**キースペル**。

击倒魔花，魔精灵。

进入击倒魔精灵才能进入的与中间的男子战斗，得到**キースペル**。

回到房屋，与开门人和众人对话，战斗并击败他们。

与房屋主人和执事对话并击败之。

击退魔精灵的两次袭击。

调查房屋内的窗户，发动**キースペル**可以到达宝箱处。

打开宝箱，得到魂。

目的：击倒所有的BOSS，拿到魂。

本层是全关顺序最复杂的楼层之一，由于战斗的次数也很多，注意多准备回复药。

值得注意的部分，首先是第二个キースペル的入手，从执事那里得到キースペル可以打开两扇门，每个门里都有一个奇特的男子，但只有一个会给你キースペル。拿到后会在房屋展开战斗，取得对主人战胜利后要做好连续做战的准备。最后是寻找宝箱，调查窗户使用キースペル后，房间里原有的障壁消失，可以到达有宝箱的地点，这周围布满了陷阱，小心行进。

精灵の迷宫 B12F

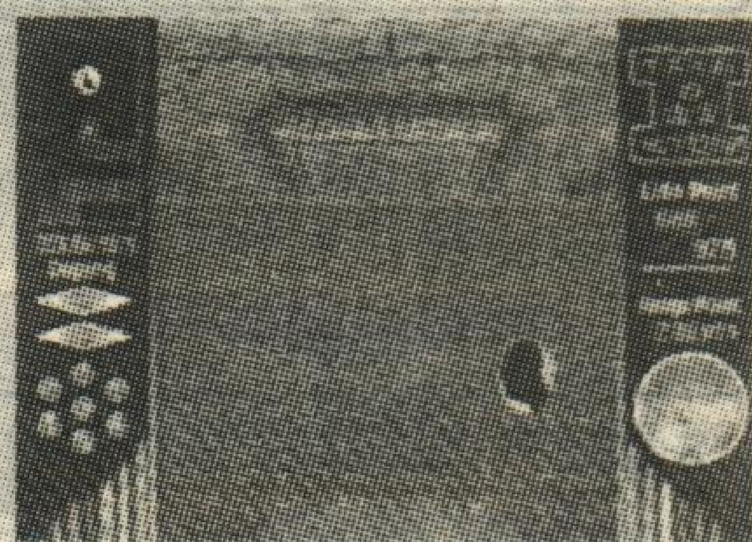
找出立足点向中央房间行进。

从宝箱中拿到魂。

由于目的地是中央的房间，能否选择正确的路径全凭运气。因为不能在途中返回，一旦走出到外部空间，只好绕回本层人口处重新进入。

目的：到达中央的房间得到魂。

地图的大半被每两个街道出现立足点的奇特区域占据。当然立足点的出现地点和自由行走都是不可能的。



精灵の迷宫 B13F

与空场祭司会话。

与空场门前成员对话取得**キースペル**，击倒里面的巨兵。

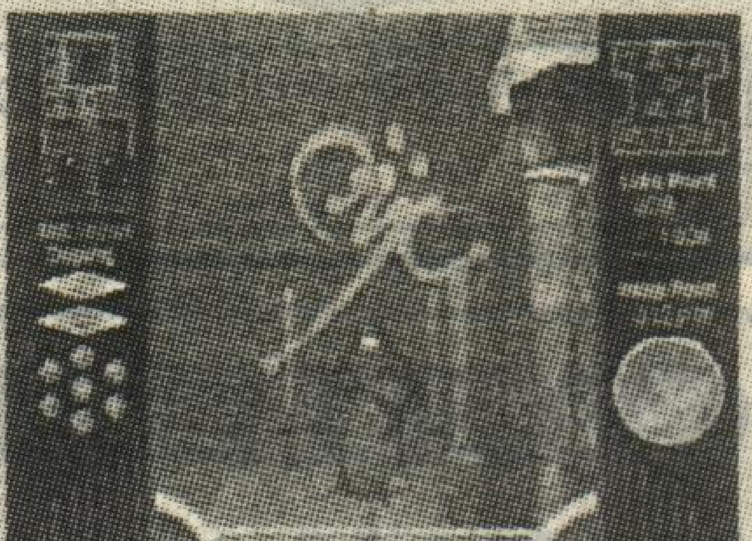
去另一个门，重复上一动作，击倒巨兵。

与祭司会话，魔人出现，击倒他。

对寺院众人施精灵魔法，与魂持有者战斗，击败他取得魂。

目的：击倒寺院的祭司，从寺院成员取回魂。

通关顺序和地图构造都和B7F相似，不同的是，通往巨兵房间的两扇门需要两把不同的钥匙，这个可以从寺院成员那里得到消息，成员不会说假话，可以很顺利拿到。击败魔人后，魂会被转给寺院成员中的人一。对每个人用精灵魔法检查，持有魂的人受到精灵魔法后会与你战斗，击倒他。另外，拿到魂后与寺院众人谈话可以从每人那里得到50 IP。还有，在本层中有很多NPC存在，多多探索。



精灵の迷宫 B14F

从楼梯沿道路前进，与看门人战斗。

在另一处与相同看门人战斗。

在地图中央处再次与看门人战斗。

与王会话并击倒他。

寻找出王子或公主（根据迷宫不同而变化），击倒他（她），得到魔剑。

目的：击败王和王子（公主），取得魔剑

从向上的楼梯到中央的王座，一道路呈现旋涡状。通行途中与看门人战斗三次，如果愿意，还可进行一次没有必要的战斗。在第二次战斗后，打开附近的门会出现看门人。但是，与之战斗打开门内宝箱后的攻略顺序要更加麻烦，这里不如省略，普通过关即可。这以后寻找本层最后的敌人王子（公主）。他就在离王座并不太远的一个地方，用魔法可以打开通往那里的门。不过，寻找门户可能不是很容易，耐心仔细寻找吧。

精灵の迷宫 B15F

打开两处需要 IP 打开的门，击倒里面的乐园守护者。

进入已经打开锁的门内，与里面的**セコンド**和**テルツォ**战斗。

与**セコント** ×2 战斗。

与**テルツォ** ×2 战斗。

与此层的乐园守护者再次战斗，击败他们后得到魂。

目的：击倒乐园守护者，拿到魂

首先要注意，打开有乐园守护者空场的门需要 IP。所以有必要在以前楼层中赚取 IP。用 IP 要打开的门有两扇，因为从哪扇门里出现乐园守护者完全随机决定，只好赌赌运气选择一个吧。如果调查空场没有发现乐园守护者的话，积满 IP 值后打开另一扇。

击倒守护者后从打开的门中直接向里行进。途中会与过去的乐园守护者们战斗，由于他们的强度与以前没有不同，所以不会陷入苦战。

精灵の迷宫 B16F

目的：开山取道具

此层有 3 座山，到每座山的山顶上时山会崩塌，这时可以去有很多宝箱的地方。遗憾的是只可以打开一定数量的宝箱。另外，在本层中没有魔物出现。

精灵の迷宫 B17F

调查镜子与**ネガティブ**精灵战斗并击败他，得到魂和**キースペル**。

使用**キースペル**打开门，去梦の木。

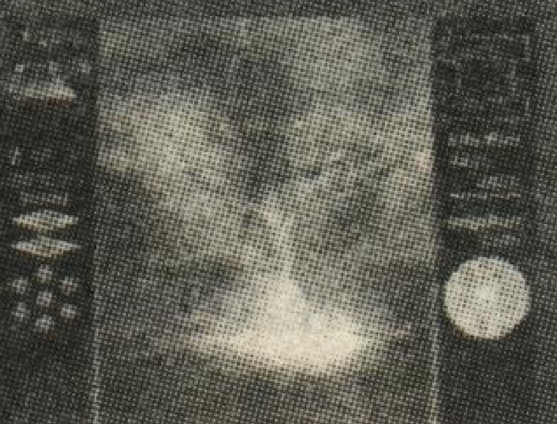
目的：击倒ネガティブ精灵，取得魂，去梦の木。

梦の木有两处，一处通往结界，另一处通往 B18F。使用前者，可以安全确实返回结界，但是如果不击败ネガティブ精灵的话，两处梦の木都去不了。并且，从内侧观察梦の木，可以发现里面关有一个叫ソウルストーカー的魔物。这个魔物可通过移动梦の木使其解放。之后，在精灵的迷宫徘徊，有时会遇到プレイヤードール的袭击，但是它只会在接近的时候才会开始行动，有充足的时间进行准备。

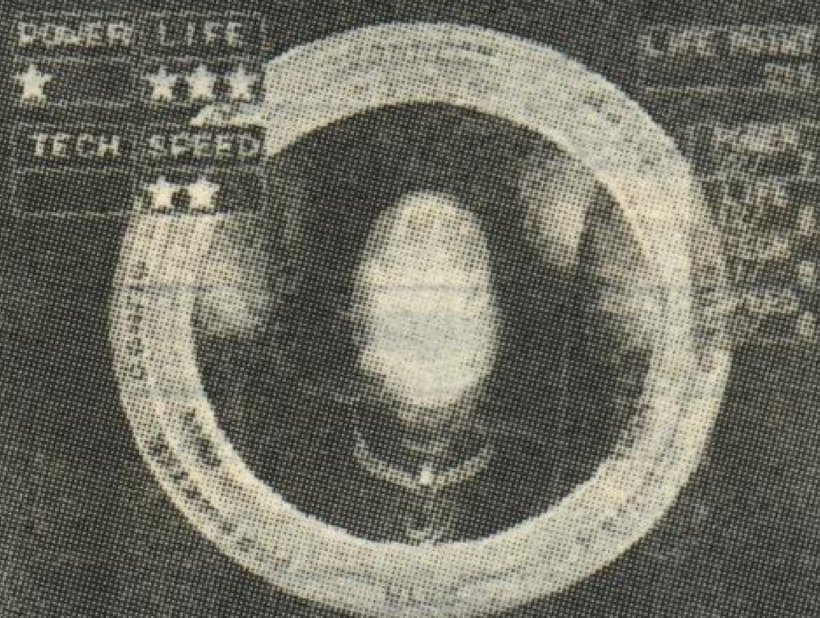
另外，在ネガティブ精灵的房间里有大量封住魔物的石板。调查石板可与敌人战斗取得 IP 值，但要注意有的敌人实力很强。

通关 B17F 之后……

通关 B17F 后，借助梦の木回到结界，之后在迷宫的入口处使用梦の木可以直接来到这一层，这是个容易被忽视的地方，由于移动起来十分有趣，请一定记住。



エネクト精灵的变化



在 B17F 解放魂时，可将精灵转化成其他种类，但除了道具和魔法仍留下，其他数值将变回初期值，要从头开始培养训练。除非想要玩透本作的玩家，如果只是普通通关的话，则没有必要进行转换，不会影响以后的迷宫探索。

精灵の迷宫 B18F

目的：进军 19 层

本层没有什么特别事件，只是从梦の木通往迷宫更深处的一个中继地点而已。所以，只要朝向楼梯进发就行了。不过也不要放过锁住的门，要打开的门的情况视精灵属攻击型或防守型而有所不同，因为反正都是到达楼梯的通道，所以不用去管它。

精灵の迷宫 B19F

击败乐园守护者。

进军梦の塔。

目的：击败最后的乐园守护者，进军梦の塔

看看流程图就能知道本层通关十分简单。对于能够来到这里的玩家，大概也不会与守护者陷入苦战。另外，在本层存在几个 NPC，有时间的话可以听一下他们的谈话。

梦の塔 B1F

进军楼层中央的房间。

在中央房间，自动发生**マシウル**封印事件，后得到**イーリス**手镯。

目的：观看到マシウル被封印事件

发生向塔中央进军事件后，看到封印事件，将会被送回结界。真正探索塔的行动为时尚早。首先需要解救被封印的マシウル，为此必须击倒在以前放过的 B8F 的虹王。マシウル封印事件发生后，可以拿到叫做イーリス的手镯。装备上イーリス就可以去和虹王决战了。



战胜虹王的方法

在战斗过程中千万注意不要不经意地后退，因为如果被前进中的对手魔法击中的话将无法防御，终盘敌人的攻击中最令人恐惧的是魔法攻击。对此应采用近战阻止敌人前进，在对手唱魔法之前躲避到魔法的射程之外，重复此动作。当然，多少会损失体力。

其他精灵迷宫 B1F～B8F

装备**ロマンティック**手镯。

进入精灵迷宫，击倒 B8F 的虹王。

卸下**ロマンティック**，装备上**エキセントリック**。

再次去精灵迷宫，击倒 B8F 的虹王。

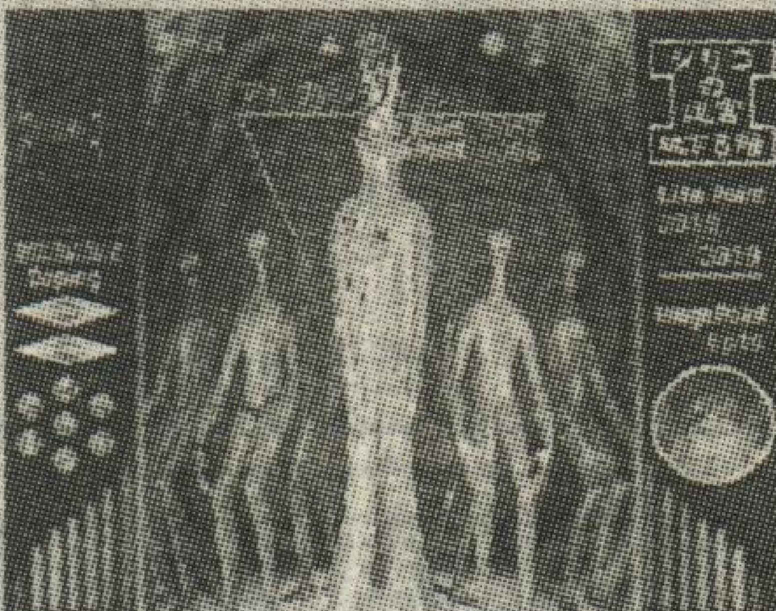
装备上**ロマンティック**和**エキセントリック**两个手镯。

进入最后剩余的精灵迷宫，击倒 B8F 的虹王。

目的：击倒全迷宫的虹王，取得 4 个封印石

装备上击败虹王后取得的ロマンティック手镯，不要变化コネクト精灵，就可以进入特定的其他精灵の迷宫。之后，击倒那里的虹王，可取得エキセントリック。将ロマンティック和エキセントリック同时装备又可以进入其他的迷宫。各层的通关顺序都相同，而且用高级别的队伍去打通简单的楼层也不会遇到什么困难。只是与コネクト精灵的迷宫一样，封有精灵的魂的楼层如果不解放魂的话就无法通过，会花费一些功夫。

击败所有的虹王之王，从コネクト精灵的迷宫向梦の塔移动。也可以进入精灵的迷宫 B9F，要想短时间通关的话，直接击倒那里的虹王就没问题了。





别色魔法的修得

在精灵的迷宫 B1F，给妖花の子供拿到 DC，这时可修得该迷宫属性的精灵魔法。在用魔法可以打开的门中有的是只能用特定属性魔法才可以打开的，在这里也变得可以使用了。但就像前面说的那样，是否有必要将全部的魔法都升级呢"因为最终能够同时使用的魔法只有三种，就算将所有魔法都强化升级也不能全部使用，所以不如将 DC 用来强化部队。

SELECT MAGIC
チープダーク1
チープダーク2
チープダーク3
ダークネス4
ダークネス5
ダークネス6
タブー4
タブー5
タブー6

梦の塔 1F

调查封印**マシウル**的祭坛，等待 COUNT DOWN 结束。

从**マシウル**处得到霸王の剑。

击败乐园守护者。

目的：拿到霸王の剑后击倒乐园守护者。

拿到所有的封印石后就会发生解放マシウル事件，之后击倒本层 BOSS 乐园守护者就可以进军 2F 了。



梦の塔 2F

击倒 3 人的 BOSS。

打开锁住的三扇门，击倒里面出现的 3 人。

从被击倒三人的一人手里拿到魂。

目的：从三个敌人 BOSS 的任意一人手中拿到精灵的魂

从本层与同一个 BOSS 会各发生两次战斗，第二次的一连串战斗会在取得魂的时候结束，如果在第二次的最初战斗时就拿到魂，接下来的两个 BOSS 就不会出现了。魂的持有者是随机决定的，如果你想要与全部的三个 BOSS 战斗的话就要预先存储游戏。

梦の塔 3F

乐园守护骑士打倒魂入手。



◀在 BOSS 打倒以后会到精灵的魂。

目的：击倒乐园守护者，拿到インの魂

关于本层大概不需说明了，上楼前进击倒 BOSS 就可以了。地图的结构也很简单，不用担心会迷路。与拿到其他层的精灵の魂一样，如果在本层不取得魂的话，即使回到结界也不可能进军下一层。

梦の塔 4F

目的：与ゴースト（GHOST）作战，拿到ゴーストリング

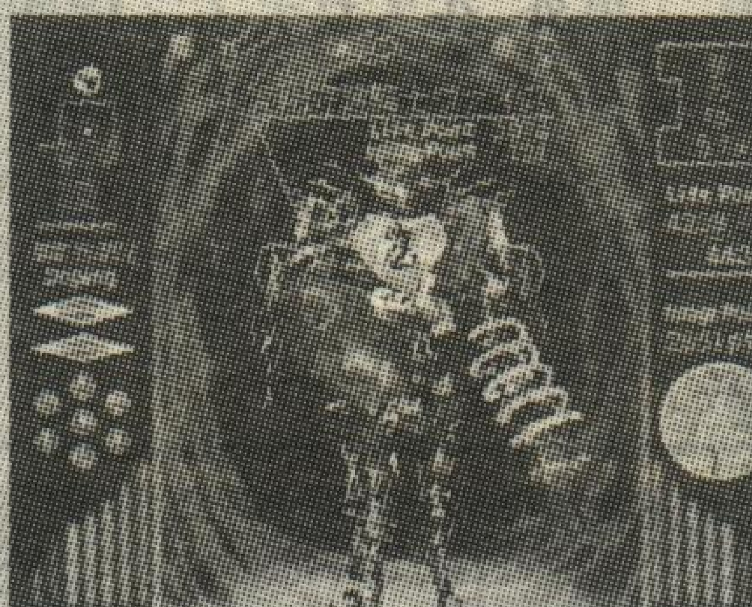
在本层即使不发生事件也可通过，但是因为能得到强力道具，所以推荐大家去看一下。前提条件是拿到未解析的戒指，另外与三处的ゴースト战斗，之后将不同的未解析的戒指注人力使之变化为"ゴーストリング"。这是一种攻击戒指，由于没有使用回数的限制，是一种杀伤力大的优良武器。另外由于不到达指定的地点ゴースト就不会出现，搜索比较累，按照地图来回走动吧。





梦の塔 5F

??????????



目的：击倒乐园守护者，得到ウヨの魂

与第三层一样通关顺序简单，本层会看到几个上锁的门，随便进去就行，在梦の塔中，根据玩家以前的行动将要打开的门的情况也会不同，但由于没有什么好坏之分，进去哪一个都不会发生特殊变化，因此没有必要注意。

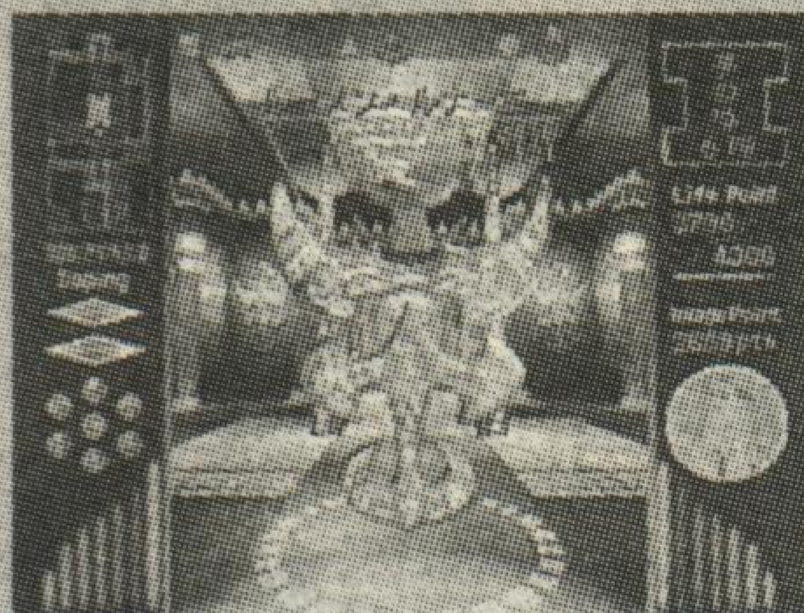
另外，本层有很多宝箱，有时间的话四处走走吧！

梦の塔 6F

与祭司会话。

与寺院成员一人对话，击倒出现的**ルーメン**。

与祭司会话，击败**ルーメン**、**ルナー**拿到魂。



目的：召唤并击倒月の魔人，拿到インの魂

本层与精灵の迷宫中一层相似，为寺院层，寺院成员有几个人，但只有一人知道召唤月的魔人的咒文。与这个人谈话后会与ルーメン战斗。如果与其他成员谈的话将会受到ルーメン的盘问，此时回答"何もいらない"即可无事。击败ルーメン取得咒文，返回祭司处与之对话，之后与出现的ルーメン・ルナー战斗，击败他拿到魂。

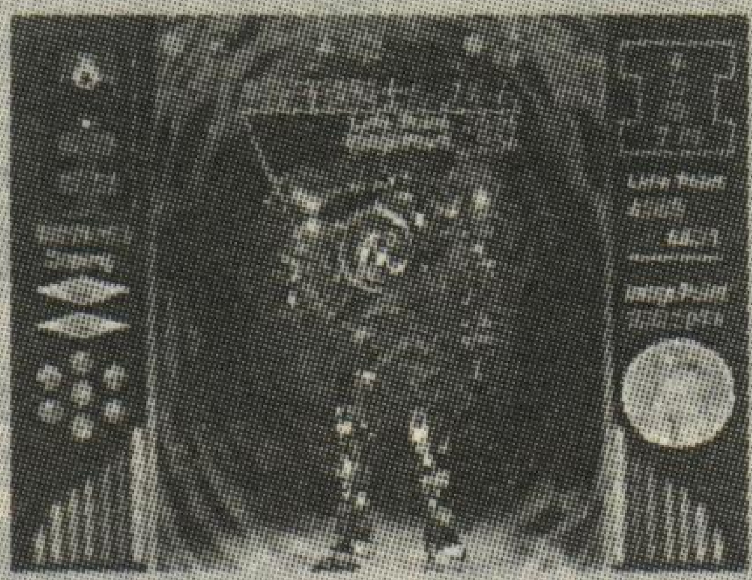
另外本层和1F、3F中存在回复点，用后会消失，回到结界即可复活，请大家活用。

梦の塔 7F

击倒乐园守护者。

目的：击败乐园守护者

进入本层后行走一段后会看到一个运货皮带轮的通路，这个通路会有多个出口，在什么地方停止是随机决定，但是不管从哪个门进入最后都能找到BOSS，不要担心。



梦の塔 8F

与祭司会话。

与寺院成员四人会话，收集召唤**スペル**。

与第二个成员会话时会发生战斗，击败他。

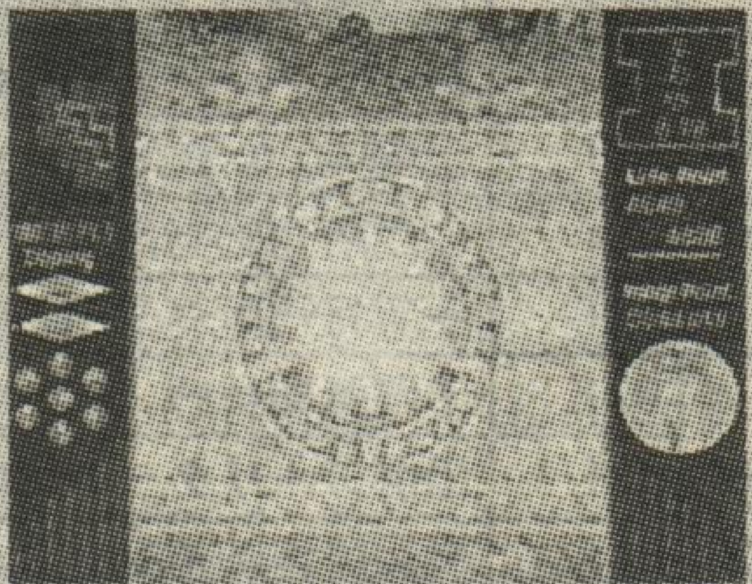
击倒与第四个成员会话后出现的**ソーリス**。

击倒与祭司会话后出现的**ソーリス・ルクス**，得到魂。

目的：召唤并击败太阳的魔人，拿到ヨウ的魂

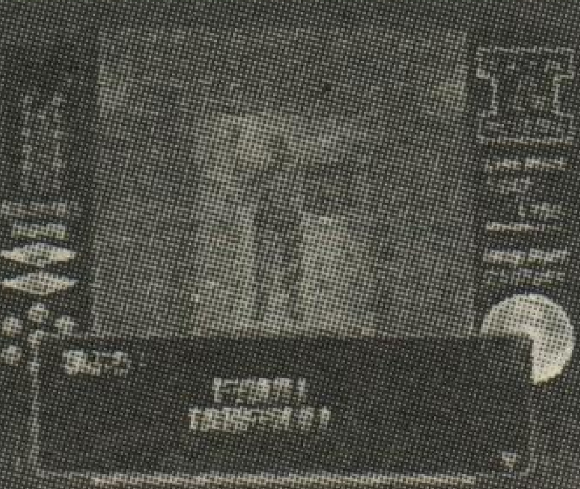
与6F相似，必须和4个成员对话，会花费一些时间，一部分成员在隐藏的门里，寻找要花费时间。

ソーリス和ソーリス・ルクス的实力与6F的ルーメン和ルーメン・ルナー的实力大体相当。



感到力不足时……

梦之塔中的怪兽相对其实力IP很低，如果想要赚取IP值的话，最好去精灵的迷宫的下层，在精灵的迷宫のB9F以下的层中通过解放魂得到DC，也是一个POWER UP的好方法。



梦の塔 9F

击败**ヘリオス・ガード**，进入他守卫的门内。

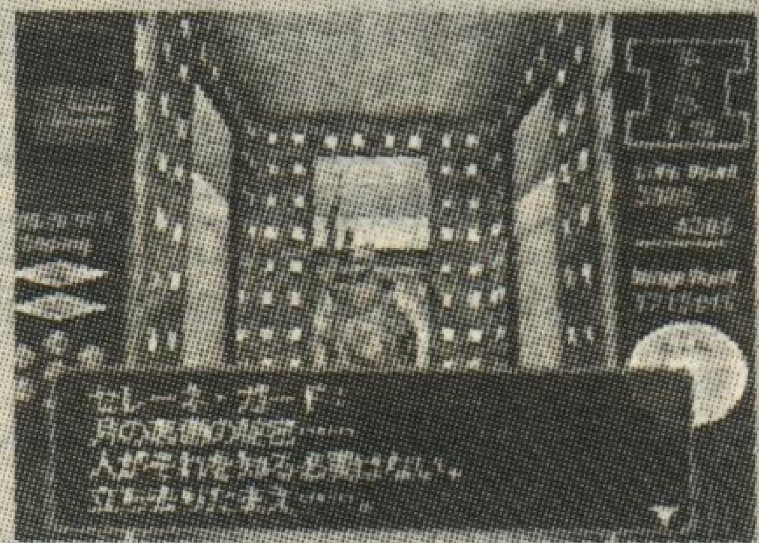
调查魔镜使妖术人形**ヘリオス**出现，击倒他拿到魂。

击败**セレーネ・ガード**，进入他守卫的门内。

调查魔镜使妖术人形**セレーネ**出现，击倒他拿到魂。

目的：击败二体的妖术人形，得到イン和ヨウ魂

ヘリオス和セレーネ中无论先击倒哪一个都可以，击败一个后拿着解放的魂返回结界，重新挑战另一个，在魔镜内的房间里可以得到与太阳和月亮对应的武器。



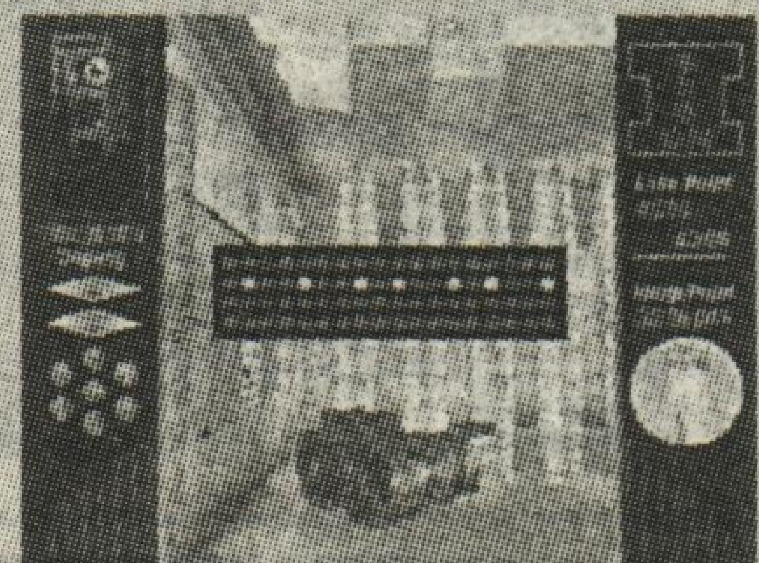
梦の塔 10F

从不同的宝箱中取得三个**キースペル**的断片。

从上楼楼梯前找到第四个断片，打开楼梯封印。

目的：从宝箱中拿到断片，进军下一层

本层存在大量宝箱，必须从其中4个里面取得キースペル的断片。其实第四个断片在上楼楼梯口，因此只要再找到其它三个即可。另外注意探索异常的图解门。还有在一些宝箱中也可能潜伏有敌人，这些是无法判断的，做好心理准备吧。



梦の塔 11F

走到上楼楼梯前的门的位置，对门施用精灵魔法。

全层毁坏后，可以继续向上层前进。

目的：对目标门施用魔法毁掉本层。

本层中要做的就是对目标门施用魔法。门的位置在进入本层一直北上的位置。本层摧毁后不仅魔物消失，宝箱也全都不见了。

梦の塔 12F

乘"导きの道"到达南侧的停止点。

调查魔镜与**ブレイブハート**会话。

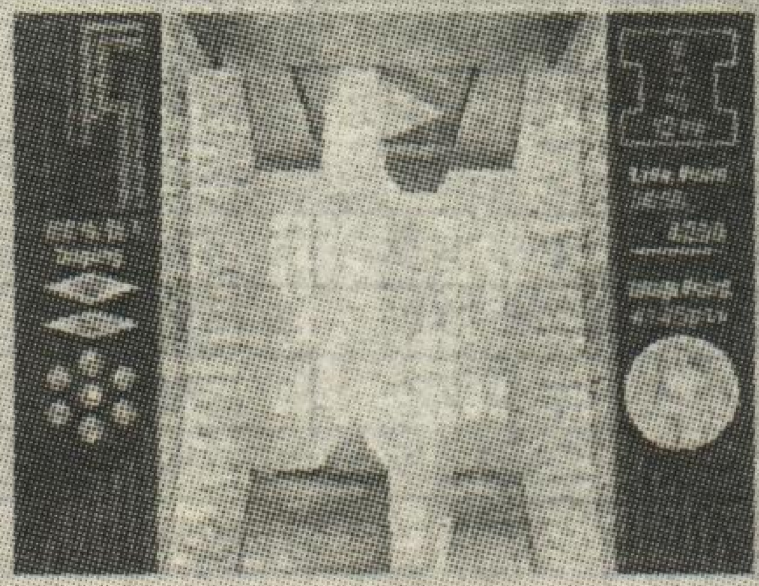
毁掉西侧墙，找到楼梯口。

目的：与ブレイブハート会话

进入本层后直行会进入"导きの道"的自动移动走廊。随后会到达南部的停止点，调查那里的魔镜。之后返回到停止点向西行进，毁掉破损的墙来到本层的外围，接下来向南走就可到达楼梯口。



▶用魔法破坏墙壁之后才能到达外侧行动。



梦の塔 13F

与**ロレンス**战斗，击败他。

与封印王交谈，对他的问题回答"NO"并战斗。

封印王变化为**ドラゴーネ**，击败他。

之后，对于**マシウル**的问题回答"YES"。

ENDING!

目的：击败封印王和ドラゴーネ，魔书的世界消失

三个敌人都十分强悍，最好预先准备 HP 回复药和武装回复药。这些药品在 7F、10F 和本层的宝箱中可以找到。另外，在本层有直接回到结界的地点和补充霸王的剑 IP 的地点可以利用。



ENDING（结尾）的分岐点

在没有拿到霸王的剑情况下击败封印王，会进入 GOOD ENDING 的第一个结局画面；如果对マシウル的问题回答“NO”会进入 GOOD ENDING 的第二个结局画面；如果对封印王的问题回答“YES”，会看到 BAD ENDING 的结局。另外，看到一个结局画面后就不可以再看其他结尾了。



与最后 BOSS 三体的战斗方法

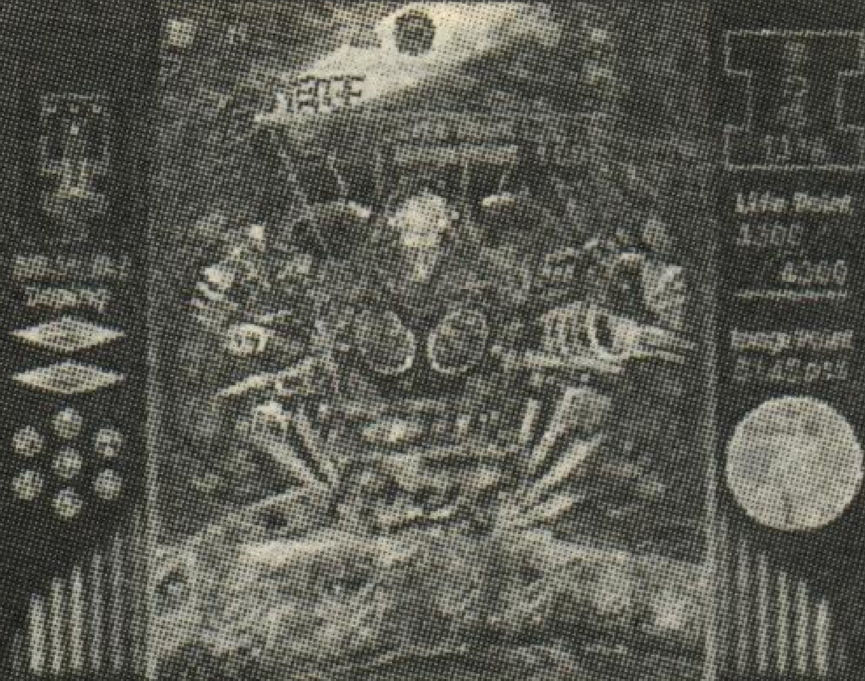
ロレンス

同和虹王交战一样，不要被补助系魔法击中，与对手近战，在对手发出魔法前躲到射程之外。对方会使用多种魔法，当敌人使用与自身装备魔法相同的魔法，可以试着反击。



封印王

在不可前后移动的特殊空间战斗，因此也没有任何战略，只要连续不断攻击即可，用耗费时间的魔法攻击不如使用武器，能够出乎意料低损失获胜。战斗中不一定非要使用霸王的剑。



ドラゴーネ

与同封印王之战不同，这回的战斗可以前后移动，ドラゴーネ的攻击方式多变，有时频繁使用魔法有时不用。顺便说，最佳攻击时机是当敌人伸展手臂于最长的时候。



与成长有关数据

与部队能力提升有关的隐藏数据

●カットアッゴ迷宫：各种石头的摆放位置如图。

●ソウルキャッチ：此训练除增加生命点数外，也可以提高精灵的降临能力的发动率。

特殊能力一览

名称	效果
リターン	反击成功时间提高 10%
ビッググラフ	使对手 CODING 失误机率加 10%
ノーエフェクト	全部杀伤力 5% 机率无效化
グラマラスカテゴリ	自属性外的攻击力变成 30%，全部 SKILL LANK 增加 30%
リターンアップ	**リターン**成功时间提高 10%
マゾヒスティック	LP 不足 25% 时攻击力下降 25%
サディスティック	LP 75% 以上时，攻击力上升 25%
ラストステージ	LP 不足 25% 时攻击力下降 25%；LP 75% 以上时攻击力升高 25%
エンドオブライフ	LP 不足 25% 攻击力提高 25%；LP 75% 以上时攻击力下降 25%
プロバビリティ	将ビックブラフ等产生一定机率效果的特殊能力的效果发生率提高 10%
グッドテンバランス	发动**マジック**时 LP 的减少变为一半
スマートラック	好运
バッドラック	恶运
ポップスター	**ブランクタイム** 10% 机率变为 1 /10
シャープネスセンス	获得的 IP 比平时增加 15%
プアセンス	获得的 IP 比平时增加 15%
ロウ・マジック	补正魔法效果时，出现较低补正值
ミドル・マジック	补正魔法效果时，出现中等补正值
ハイ・マジック	补正魔法效果时，出现较高补正值
ギャンブルマジック	补正魔法效果时，出现高低两极端的补正值
デスマッチ	使敌我都不可在战斗中脱逃

隐藏搜索的达成条件

在迷宫的很多层中都有隐藏搜索的设定，满足条件后可以得到 IP，这里特意为大家列出各精灵的迷宫中 B2F ~ B6F(B1F 中没有)的隐藏搜索。

圣灵	フロア	条件
イズィム	B2F	击倒魔精灵后，再击倒 10 个以上的魔物
	B3F	进入**リターン**的房间后，击倒所有魔物
	B4F	击倒 40 个魔物
	B5F	击倒 5 个魔物
	B6F	一次打开全部的门
シリコ	B2F	击倒魔精灵，打开所有宝箱
	B3F	进入**リターン**房间后击倒所有出现的魔物
	B4F	击倒 40 个魔物
	B5F	使用所有的回复点
	B6F	一次打开所有的门
ダクロ	B2F	击倒魔精灵后，击败 10 个以上的魔物
	B3F	击倒进入**リターン**房间后出现的所有魔物
	B4F	使用所有的**インジェクションルーム**
	B5F	使用所有的回复点
	B6F	打开所有宝箱
カソア	B2F	击倒魔精灵，打开所有的宝箱
	B3F	击倒进入**リターン**房间后出现的所有魔物
	B4F	使用所有**インジェクションルーム**
	B5F	击倒 5 个魔物
	B6F	打开所有宝箱



FINAL FIGHT REVENGE

快打旋风—复仇



机种:SS　厂商:CAPCOM　类型:3D 对战格斗

媒体:CD－ROM(对应 4M 扩充卡)　发售日:发售中

技名	出招
ヒツプアタツク	→＋小P
たたきつけ	摇杆一圈＋K
ジャイアントアタック	→↘↓↙←＋P
ジャイアントチェーン	←↙↓↘→＋P
ヒツプドロツプ	→↓↘＋K
アースクエイク	↓↘→↓↘→＋K
ジャイアントグラブ	↓↘→↓↘→＋P



技名	出招
ジゴクスクレイパー	↓↘→＋P
ブツメツバスター	摇杆一圈＋P
ダイキョウバーニング	摇杆一圈＋K
テンチュウサツ	摇杆二圈＋P
いっぱい斩る	↓↘→↓↘→＋P





技名	出招
44ショット	↓↘→＋P
下段44	↓↘→＋K
空44ショット	→↓↘＋P
ナイトスタッフ	→↘↓↙←＋P
パトロールクラッシユ	↓↘→↓↘→＋P
武器	↓↘→↓↘→＋K



技名	出招
ダムドボキル	←蓄力→＋P
サイドステップダムドボール	←蓄力→＋K
ヒツプドロップ	↓蓄力↑＋K
エマージエンシーホイッスル	↓↘→↓↘→＋P
パワーアップ	↓↙←↓↙←＋P

技名	出招
アサツシンナイフ	←蓄力→＋P
下段アサツシンナイフ	←蓄力→＋K
スコーピオンアタック	↓蓄力↑＋KK
アサツシントラップ	P同时押
デススコーピオン	↓↘→↓↘→＋K
インビジビリテイ	↓↙←↓↙←＋P



技名	出招
スクリューパイルドライバー	摇杆一圈＋P
パワースイング	↓↘→＋P
ダブルラリアット	P同时按或K同时按
ギャンブルスラム	摇杆二圈＋P
ハガーキャッチ	↓↘→↓↘→＋K





技名	出招
サマーソルトキック	→＋强K
手里剑	↓↘→＋P
武神旋风脚	↓↙←＋K
武神イズナ落	←↙↓↘→＋KK
手里剑モード	↓↘→↓↘→＋P
オリコンモード	?



技名	出招
ハンドカフ	↓↘→＋P
キャットクロー	→↓↘＋P
シーブSウイップ	→↘↓↙←＋P
ポイズンキッス	↓↘→↓↘→＋P
升龙烈波	↓↘→↓↘→＋K

技名	出招
ストライクフィスト	↓↘→＋P
ジャブコンボ	→↓↘＋P
サマーソルトキック	→↓↘＋K
ソバットコンボ	↓↙←＋K
パンチアウト	↓↘→↓↘→＋P
连打モード	↓↙←↓↙←＋P



技名	出招
パトリオットストライク	↓↘→＋P
メコンデルタエスケープ	↓↙←＋KP或K
ステインガー	→↓↘＋PP或K
テイク・ノー・プリズナー	↓↘→↓↘→＋P
マインスイーパー	↓↙←↓↙←＋P



精典GAME完全攻略回顾

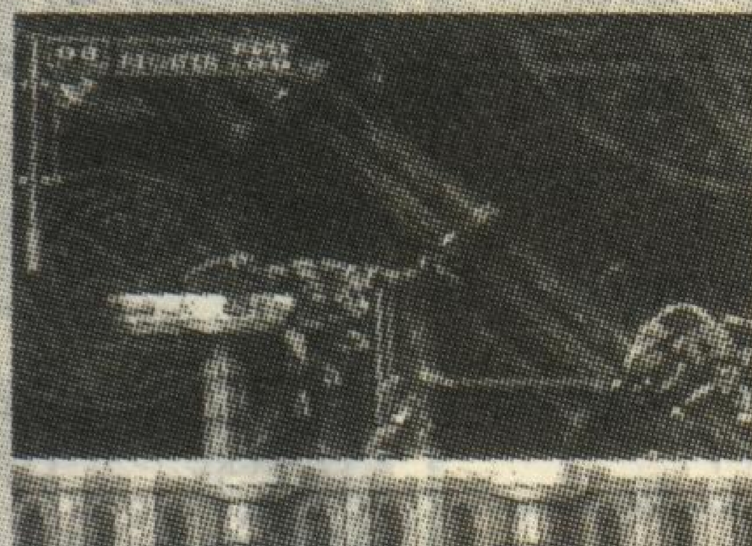
恶魔城X~月下的夜想曲

责编/DRAGON

恶魔城X开局签名时的特殊作用以及其他秘密

使用标准主人公

■RICHTER



在游戏开始时签名"RICHTER"以后，在游戏中就可以使用"恶魔城"系列的标准男主人公，他拥有强大的攻击力和特技，但不能进行转职，也不能依靠魔导器。

保留最初装备

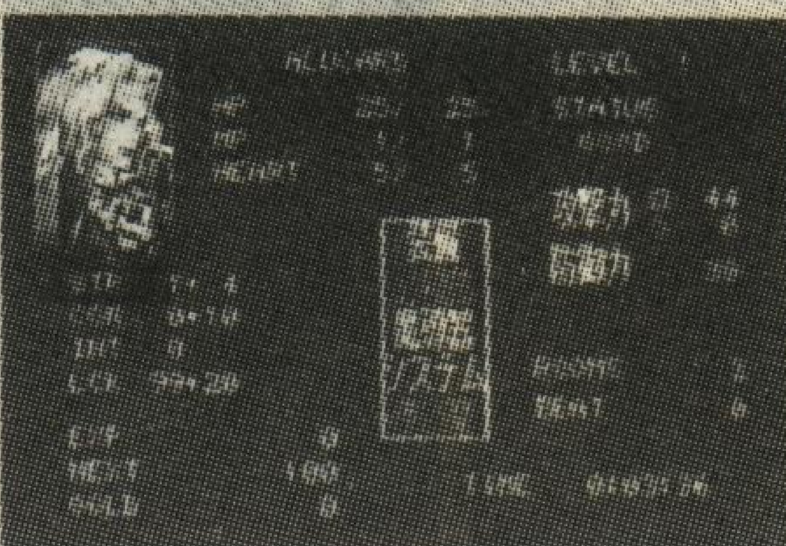
■AXEARMOR



在游戏开始时签名"AXEARMOR"以后，在游戏中就可以保留最初主人公的一系列装备，这样对于许多的初玩者来说，"母形见の"一系列的装备会给大家以最大的帮助。

最幸运的吸血鬼

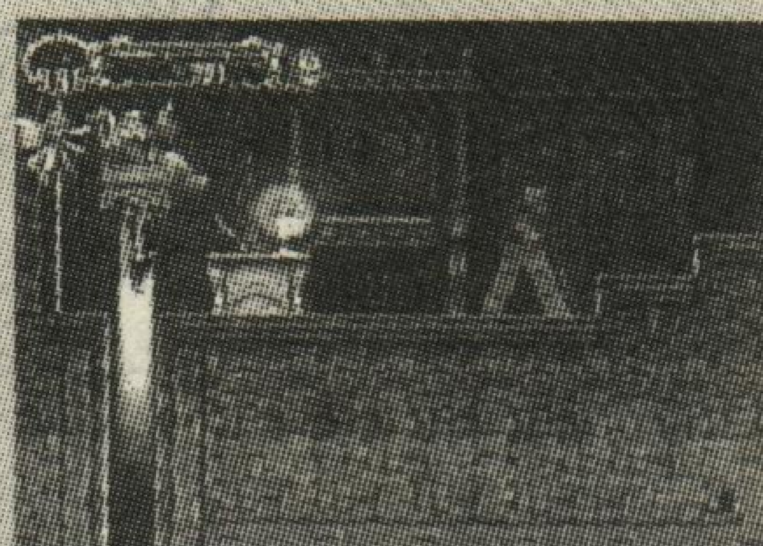
■X－X! V"Q



游戏中有许多道具必须依靠打败敌人时才能获得，因此需要主人公拥有很高的幸运，如果在开始游戏时签入以上名字，就可以拥有99的幸运，但各项能力就变得非常低了。

得到父亲的斗篷

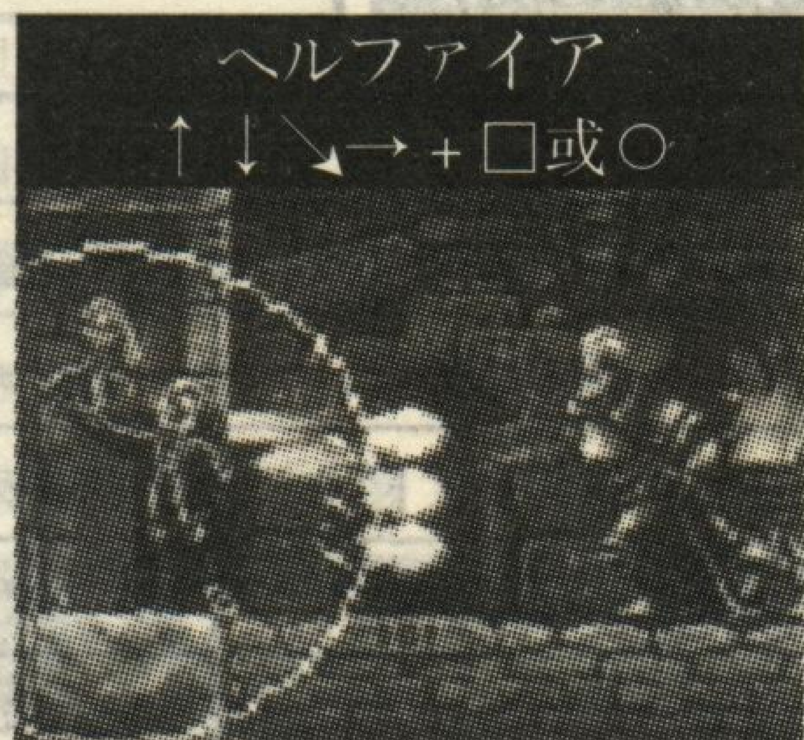
■椅子下面是什么?



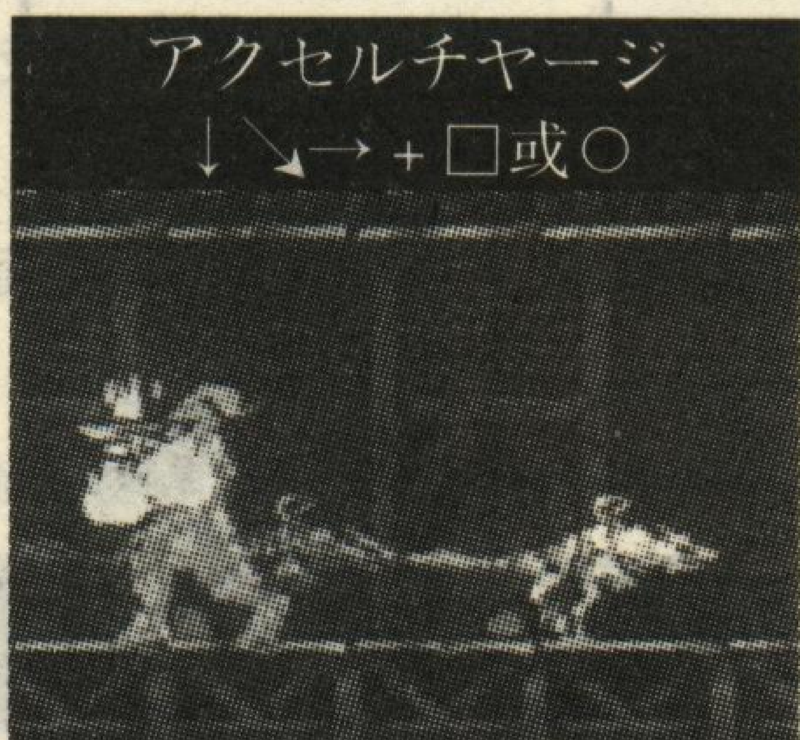
记得藏书馆下面的椅子是可以利用↓↑来顶开的，其实进行1回、16回、24回、64回后都可以在以后的逆恶魔城中得到不同的道具，24回后可以得到吸血鬼祖传的斗篷。



ALUCARD アルカート 必杀技



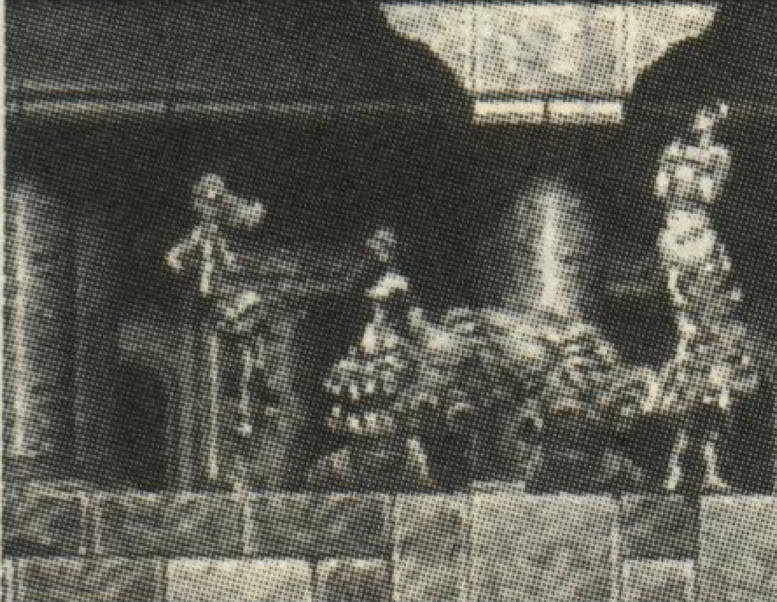
ヘルファイア
↑↓↘→＋□或○



アクセルチャージ
↓↘→＋□或○



ALUCARD アルカート 必杀技



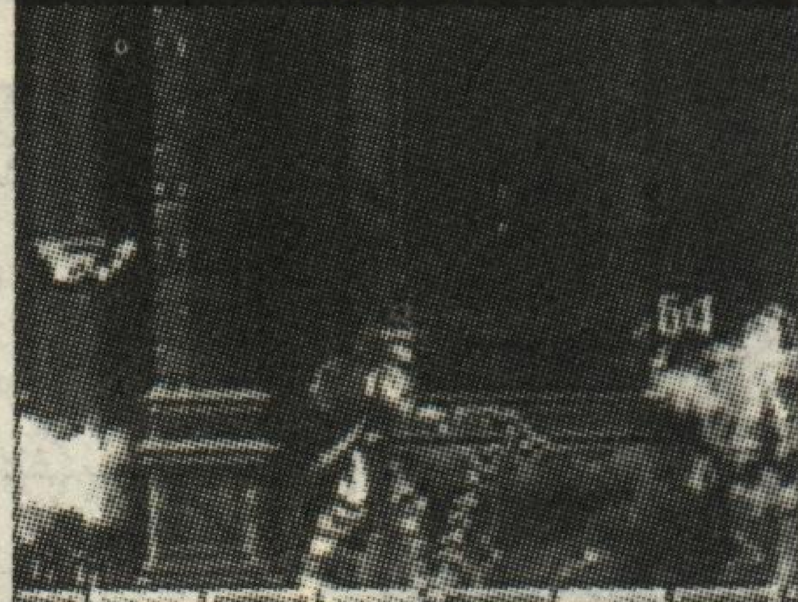
ダークメタモルフォーゼ
←↖↑↗→＋□或○



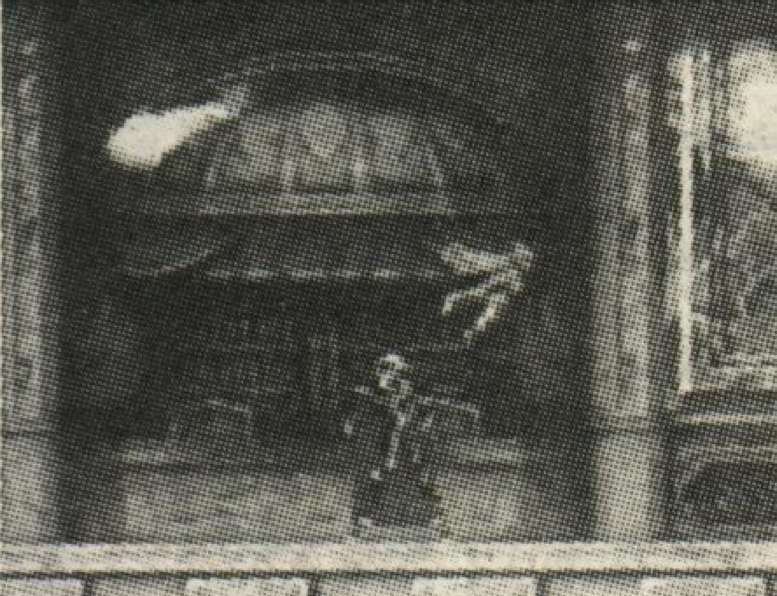
テトラスピリット
↑蓄↗→↘↓＋□或○



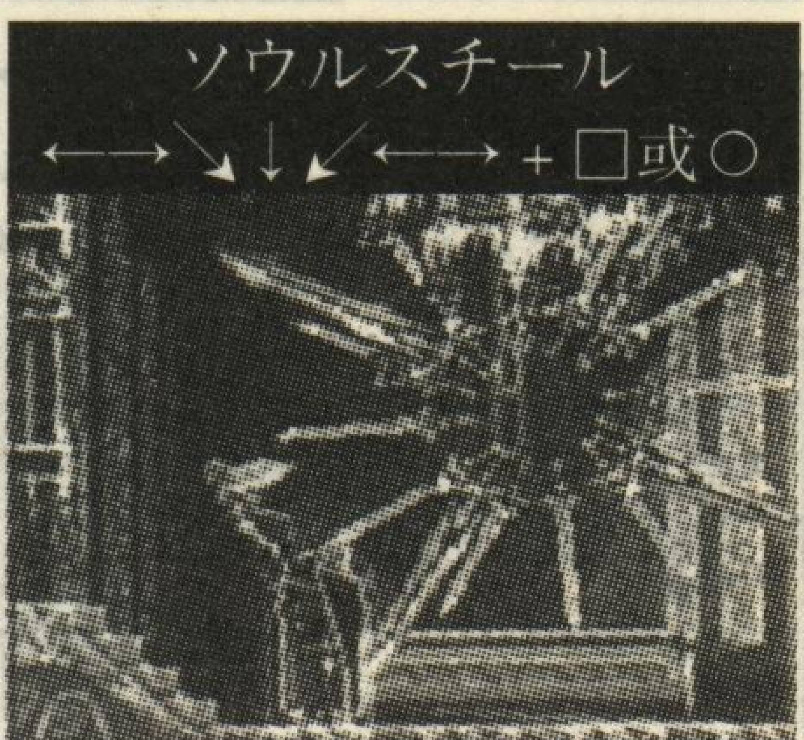
ウイングスマッシュ
×＋↑↖←↙↓↘→＋×



リヒター电击ムチ振り回し
□按＋键



サモンスピリット
←→↑↓＋□或○



ソウルスチール
←→↘↓↙←→＋□或○



百なる一の剑
↓↘→↗↑蓄↓＋□或○

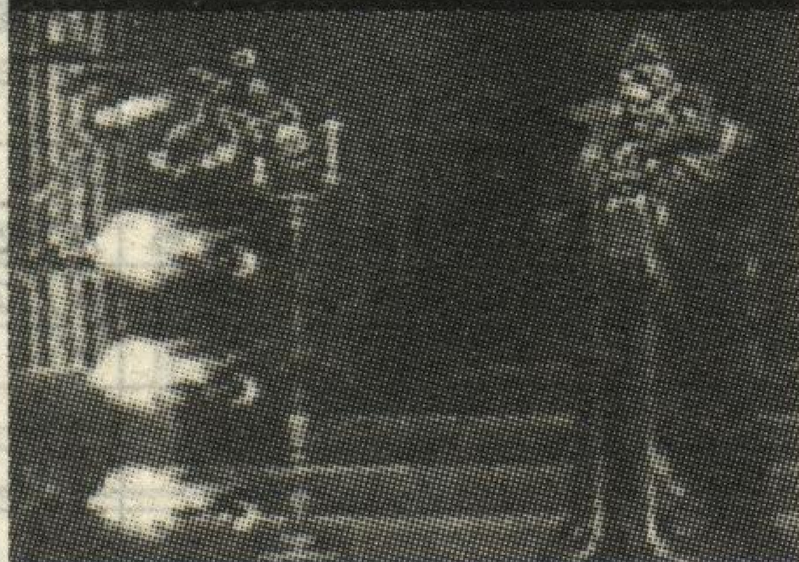


リヒター电击スライディング
↓＋×

リヒター电击ウルトラキック
↓＋××



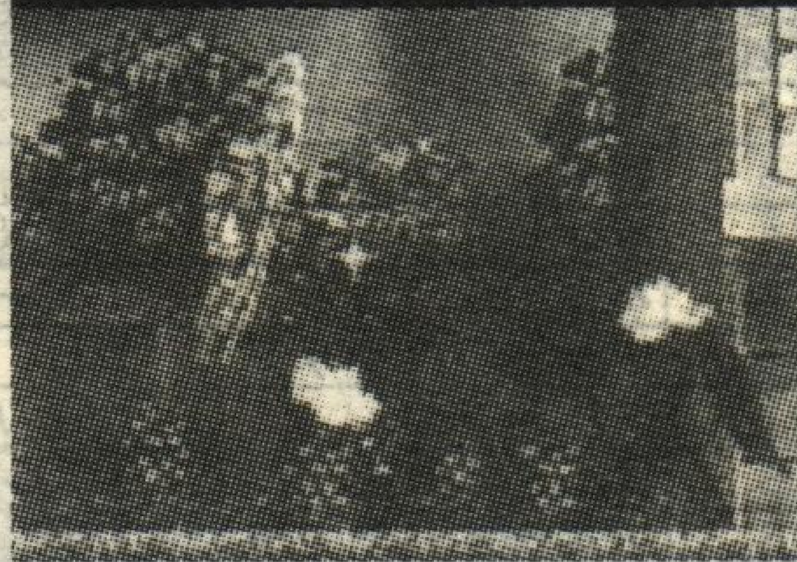
リヒター电击宙返
××



リヒター电击ダッシュ
→→(或者←→)



リヒター电击アッパーカット
↓↑＋×



リヒター电击神风アタック
↑↓↘→＋□

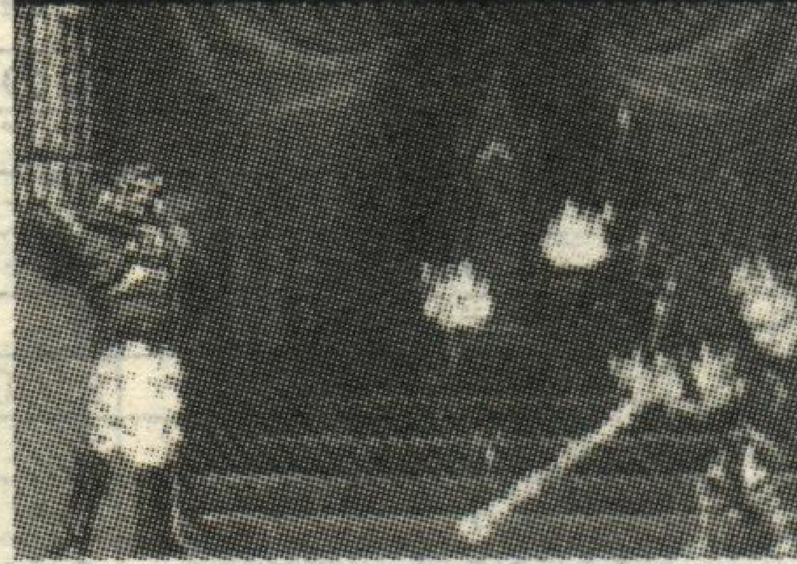


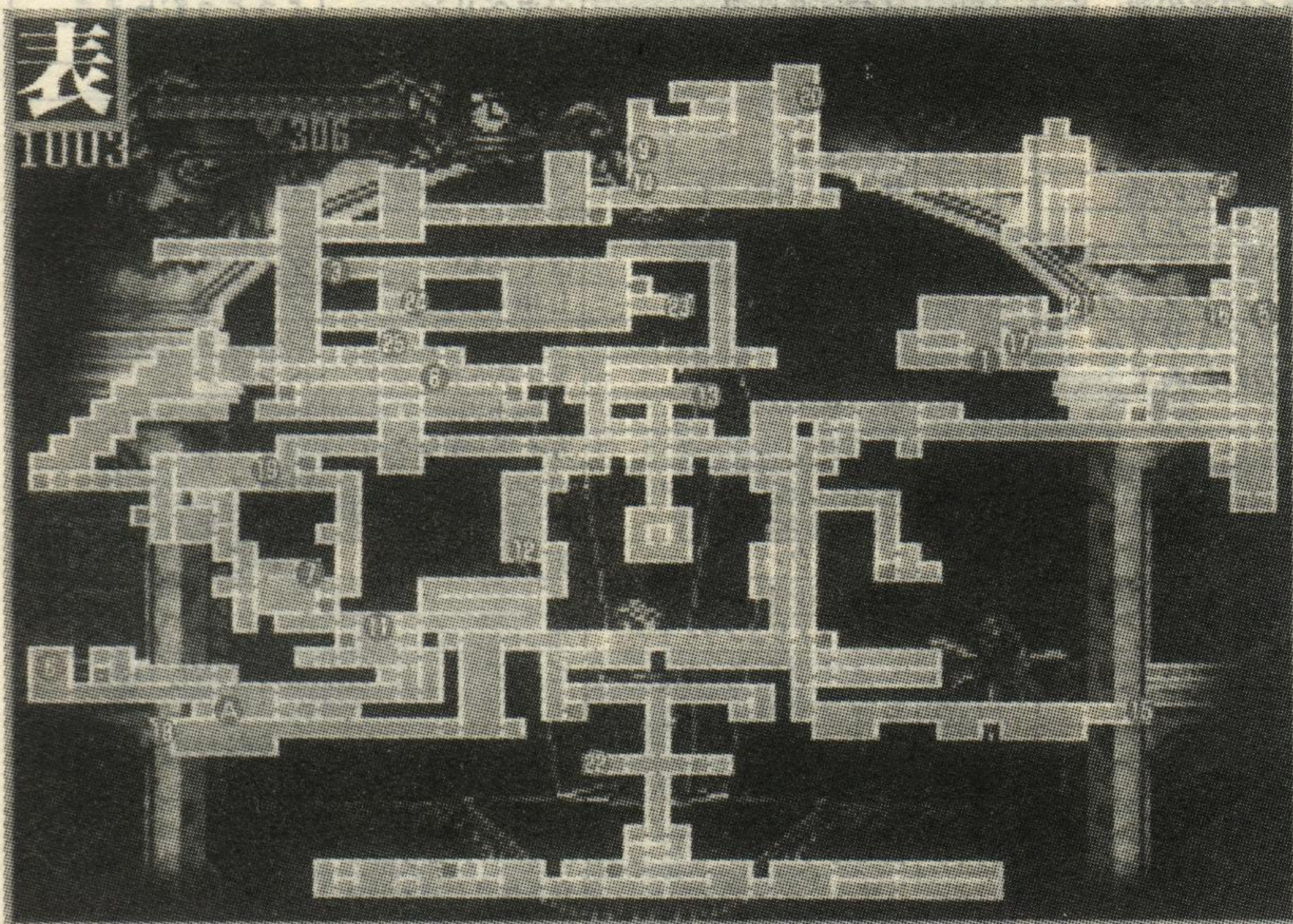
恶魔城X表里全地图及魔导器

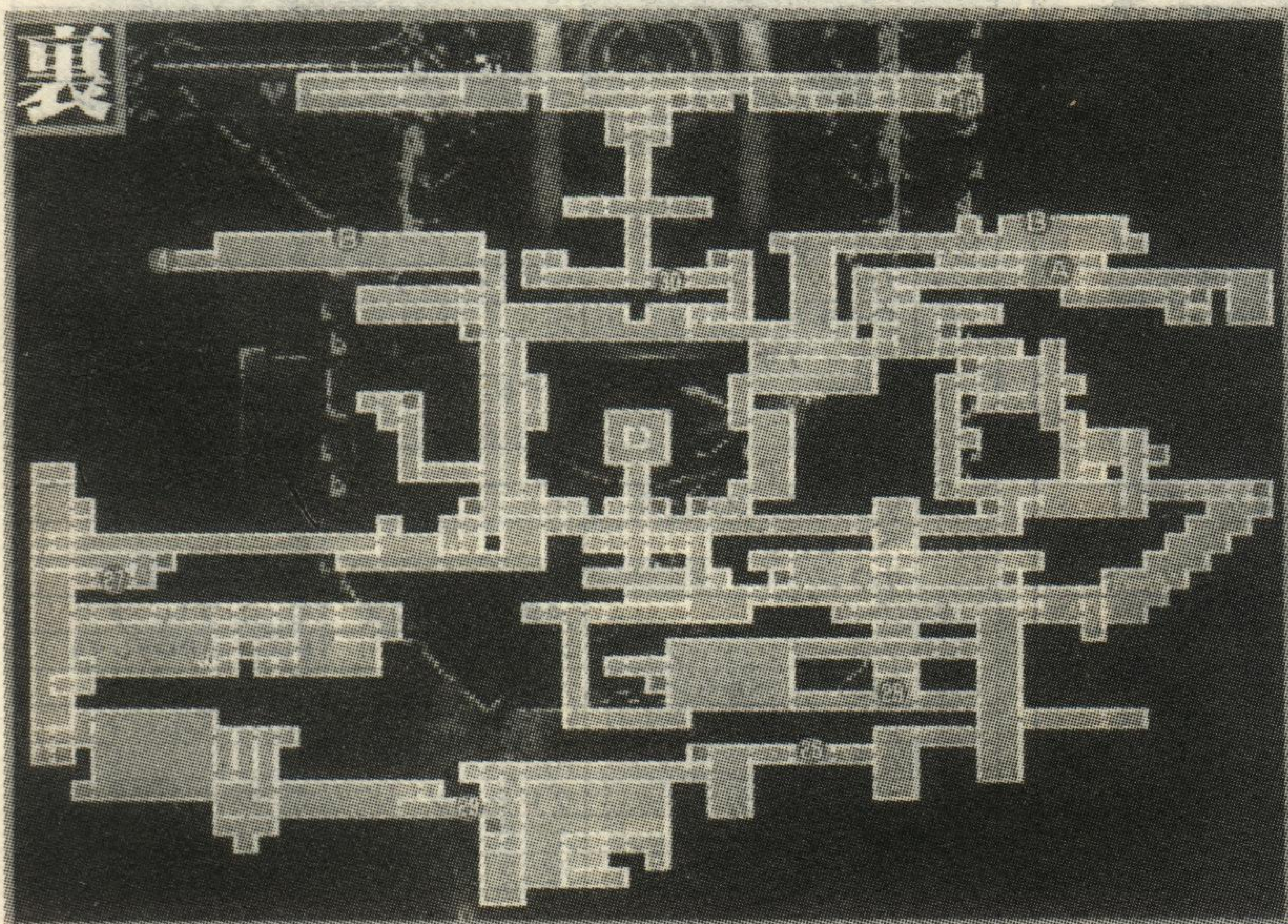
对于那些追求完美的玩家来说，获得完全的地图发现率是他们的目的，这里刊登全部的地图，以及全部魔导器的地图对应点。

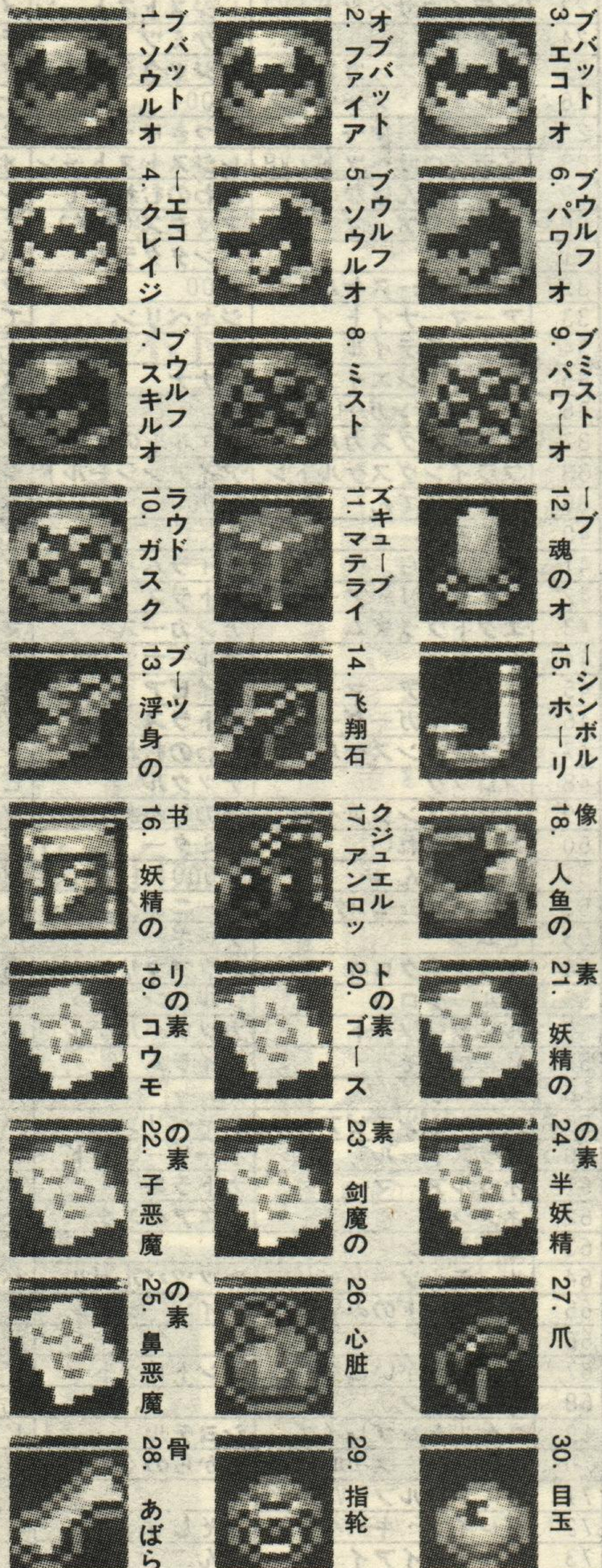
地图完全发现率为200.6%，表里的恶魔城全房间为1890个，隐藏道路共4条，按地图就可以完全发现，另外天井水脉需要变成蝙蝠在最上面飞行才能达成。

リヒター电击炎のムチ
当角色处于防守状态时△









打倒怪物以后会得到的各种道具

No.	名称	道具	道具 2
1	ドラキュラ LV98	无	无
2	レッドスケルトン	无	无
3	スピンヘッド	无	无
4	ゾンビ	$100	ぬののふく
5	バット	ポーション	カプセルモンスター2
6	アンフアウグリア	无	无
7	スケルトン	シールドポーション	カプセルモンスター3
8	はんぎょじん LV2	ジルコン	カプセルモンスター1
9	アルティバティラエ	无	无
10	スケルトンソルジャー	ショートソード	アカサビ
11	はんぎょじん LV3	ジルコン	カプセルモンスター1
12	アックスアーマーLV4	アックス(サフ)	どうのむねあて
13	スケルトン・リブ	レザーシールド	ナイトシールド
14	ブラッティーゾンビ	ぬののふく	
15	ウネ	ぶどう	いちご
16	ターンネートテーブル	ビール	モーニングセット
17	ブーメランスケルトン	ブーメラン	ほのおのブーメラン
18	ギャイボン	无	无
19	ゴースト	$400	セイラム
20	ベリガン	无	无
21	マリオネット	ちりょくのくすり	コークレット
22	アンフィスバエナ	ペンタグラム	いちごのタルト
23	メデイウサヘッド LV7	レジストストーン	メディウサの盾
24	のみ男	タケミツ	チーズ
25	スケルトン・ガンマン	マジックミサイル	タリスマン
26	ブレイズ・ノーウイス	$400	ナマクラ
27	ヘビーアーマー	てつきゅう	ニュートロンボム
28	メディウサヘッド LV8	レジストストーン	メディウサの盾
29	しょくじんばな	かわのむねあて	レザーシールド
30	アックスアーマーLV9	アックス(サブ)	アックスアーマーの盾
31	デビル	ペンタグラム	バットペンタグラム
32	アーチャースケルトン	$400	マジックミサイル
33	アーマーナイト	ジャベリン	てつのむねあて
34	スキュラテイル	无	无
35	スケルトンエイプ	バナナ	ばくらい
36	ドッペルゲンガーLV10	无	无
37	フライングスカル	フェルトのぼうし	レジストダーク
38	フライングスケルトン	アイアンシールド	ジャベリン
39	じゅほうてん	$1000	ペンタグラム
40	ふくろう	无	无
41	ほねばしら	セイラム	ダンスのマスク
42	ヴィクトリーアーマー	カトラス	ベカトワ
43	エクトプラズム	アンカース	マナプリズム
44	トード	ブルーナックル	ピザ
45	グレートアーマー	レイピア	セイバー
46	スラントガーダー	カトラス	ダマスカスソード
47	デユラハンスケルトン	かわのむねあて	レイピア
48	フロッグ	ナックル	ピザ
49	フローズンシエイド	冰のむねあて	アイスクリーム
50	だいぼうれい	シミター	ドクロの盾
51	ぶぐじてん	$2000	セイバー
52	スケルトンモーニングスター	モーニングスター	うまいにく
53	セムラー	ターキー	ハムエッグ
54	ブラッククロウ	アクアマリン	あんまん
55	ブルークロウ	ジルコン	にくまん
56	ルーラーソード	カッツハルゲル	バスタードソード
57	じんめんそう	セイラム	ポーション
58	スキュラ	无	无
59	スケルトンスピア	ジャベリン	ハムエッグ
60	アラストール	ホーリーソード	ようとうむらまさ
61	オウルアーマー	カトラス	メダル
62	ネメシス	ウエアバスター	チーズケーキ
63	マッドマン	无	无
64	ルーラーソード LV2	カッツバルゲル	バスタードソード
65	アーマードのみ男	ハイポーシヨン	てつのむねあて
66	スライム	无	无
67	ビッグ・がいこつ	ガントレット	どくろの指轮
68	ヒポグリフ	无	无
69	スケルトンブレイズ	シヨテル	じゆうじしゅりけん
70	ワーパンサースケルトン	ちからのくすり	ガーネット
71	ウエアウルフ LV18	无	无
72	グレイブ・キーパー	みそしる	なっとう
73	ハルピュイアイ	りんご	せいめいのれいやく
74	ミノタウロス LV18	无	无
75	ユコバック	レジストファイア	炎のむねあて
76	デッドトルーパー	エストック	クレイモア
77	こうきどうほねばしら	カプセルモンスター3	ドクロの盾
78	アリオルムナス	ぎんのサークレット	ショートケーキ
79	ビフロン	ビーフ	アグニの炎剑
80	フィッシュヘッド	レジストアイス	ラハブの冰剑
81	フライングアーマー	フランベルジエ	ヘブンズソード
82	レッサーデーモン	こくよう石の剑	はやわぎのたんそう
83	グルカ・マスター	コンバットナイフ	ゴールドチエスト
84	ハンマーシエイカー	ハンマー	ゴキッドチエスト
85	レッドスマッシャー	ジヤドプラーテ	ゴールドチエスト
86	スライム・ラージ	无	无
87	ディスクアーマー	チャクラム	シュエルソード
88	マルファス	レジストダーク	マスターリング
89	アムドゥジアス	雷のむねあて	炎のむねあて
90	ケルベロス	无	无
91	アルラ・ウネ	さんごのサークレット	ハートリペア
92	オルロック	无	无
93	キラーフィッシュ	アクアマリン	すし
94	グレイブ	カタナ	おさけ
95	サキュバス	无	无
96	スケアクロウ	ジャベリン	ようとうむらまさ
97	ライオン	ガントレット	オリハルコン
98	キュウ	ラーメン	ヴァルマンウェ
99	テインマン	A ランチ	やみのむねあて
100	レギオン	无	无
101	サッカーボーイ	カプセルモンスター3	ドクロの盾
102	ハルーン	无	无
103	バンハーアーマー	ばくらい	ダイナマイト
104	フライングゾンビ	しゅりけん	フランクフルト
105	スローマスター	しゆりけん	炎のしゅりけん
106	ちょんちょん	ラッキードラッグ	ペンダント
107	アーチャー	ハートリペア	ソニックブレード
108	ウエアウルフ LV34	カイザーナックル	やすつな
109	ケツアルクアトル	ボンバーコイン	ラピス・ラズリ
110	スケルトン・ビーマー	カプセルモンスター3	フリンチング
111	ブラックパンサー	おしょくじけん	まさむね
112	ホワイトドラゴン	无	无
113	ホワイトドラゴンライダー	无	无
114	ミノタウロス LV35	ビーフ	いかりのむねあて
115	おおコウモリ	无	无
116	アマラリックスナイパー	マジックミサイル	光のむねあて
117	フエンリル	ターコイズ	无
118	ルーラーソード LV3	ダインスレイフ	レムリアソード
119	ロックアーマー	ダイアナックル	プラチナチエスト
120	スケルトンジャンパー	やぎゅうしゅりけん	石かめん
121	フエンリルライダー	无	无
122	クレイジーオクトパス	すし	おさけ
123	ゴーゴン	ハンマー	ミリカンの石刀
124	チユパカパブラ	ニュートロンボム	ブリーシンガメン
125	フレイムデーモン	フレイムシールド	レーヴアテイン
126	エビル	ダークシールド	邪なむねあて
127	ドッペルゲンガーLV40	无	无
128	フランケン	无	无
129	ブルー・アルラ・ウネ	ツヴァイハンダー	ハートリペア
130	ミイラ男	无	无
131	メデイウサ	无	无
132	インプ	ラッキードラック	キングストーン
133	グラント・フエイク	无	无
134	ラルフ・フエイク	无	无
135	サイフア・フエイク	无	无
136	ベルゼブブ	无	无
137	サウジーネ	つばひろのたび入ぼう	マナプリズム
138	ブーロー	メギンギョルズ	モーンブレード
139	フローズンハーフ	ネックレス	せい玉石のサークレット
140	リヒター・ベルモンド	无	无
141	ドードー	ハートのブローチ	ヘブンズルーン
142	カラモス	无	无
143	ファイナル・ガード	グレートソード	ガーブオブゴッド
144	デス	无	无
145	シヤフト	无	无
146	ドラキュラ LV?	无	无

超攻略道场

各种道具的种类

名称	种类
ウェアバスター	短剑
コンバットナイフ	短剑
ジユエルソード	短剑
ショートソード	短剑
ショテル	短剑
バーゼラルド	短剑
はやわざのたんとう	短剑
ミリカンの石刀	短剑
レイピア	短剑
アグニの炎剑	剑
アルカートソード	剑
アルカードソード	剑
インドラの雷剑	剑
ヴァルマンウェ	剑
オルクリスト	剑
カッツバルゲル	剑
カトラス	剑
グラディウス	剑
グラムドリング	剑
シミター	剑
ジャドプラーテ	剑
セイバー	剑
ソニックブレード	剑
ターワル	剑
ダインスレイフ	剑
ダマスカスソード	剑
つかい魔の剑	剑
ティルフィング	剑
バスタードソード	剑
バルザイのえん月刀	剑
ハルパー	剑
ファルシオン	剑
フルンチング	剑
ベカトワ	剑
ヘルゲの剑	剑
ホーリーソード	剑
ホーリーバスター	剑
名刀クラム	剑
モーンブレード	剑
ラハブの冰剑	剑
レーヴァテイン	剑
レムリアソード	剑
アカサビ	两手剑
あかつきの剑	两手剑
エストック	两手剑
カタナ	两手剑
クレイモア	两手剑
グレートソード	两手剑
こくよう石の剑	两手剑
タケミツ	两手剑
ツヴァイハンダー	两手剑
トンファー	两手剑
ナマクラ	两手剑
びぜんおさふね	两手剑
フランベルジェ	两手剑
まさむね	两手剑
やすつな	两手剑
ようとうむらまさ	两手剑
チャクラム	投剑
ヘブンズソード	投剑
ヘブンズルーン	投剑
シールドロッド	こん棒
スターフレイル	こん棒
ホーリーロッド	こん棒
ムーンロッド	こん棒
メイス	こん棒
モーニングスター	こん棒
オリハルコン	拳
カイザーナックル	拳
ダイアナックル	拳
ナックル	拳
ブルーナックル	拳
カプセルモンスター1	投射

名称	种类
カプセルモンスター2	投射
カプセルモンスター3	投射
ジャベリン	投射
じゅうじしゅりけん	投射
しゅりけん	投射
ダイナマイト	投射
てつきゅう	投射
ばくらい	投射
ブーメラン	投射
ブワカナイフ	投射
炎のしゅりけん	投射
ほのおのブーメラン	投射
マジックミサイル	投射
やぎゅうしゅりけん	投射
おやじのいこう	爆弹
ニュートロンボム	爆弹
バットペンタグラム	爆弹
ペンタグラム	爆弹
ボンバーコイン	爆弹
アイアンシールド	盾
アックスアーマーの盾	盾
アルカートシールド	盾
アルカードシールド	盾
シャーマンの盾	盾
ダークシールド	盾
ドクロの盾	盾
ナイトジールド	盾
フレイムシールド	盾
めかみの４直	盾
メディウサの盾	盾
もんしょうの盾	盾
レザーシールド	盾
アタックポーション	药
アンカース	药
エクスポーション	药
シールドポーション	药
せいめいのれいやく	药
セイラム	药
ちからのくすり	药
ちりょくのくすり	药
ハートリペア	药
ハイポーション	药
ハンマー	药
ポーション	药
マジカルチケット	药
マナプリズム	药
ラッキードラッグ	药
レジストアイス	药
レジストサンダー	药
レジストストーン	药
レジストダーク	药
レジストファイア	药
レジストホーリー	药
アイスクリーム	食物
あんまん	食物
いちご	食物
いちごのタルト	食物
うまいキノコ	食物
うまいにく	食物
Aランチ	食物
おさけ	食物
おしょくじけん	食物
カレーライス	食物
ショートケーキ	食物
すし	食物
スパゲティー	食物
ターキー	食物
チーズ	食物
チーズケーキ	食物
てんしん	食物
てんしんセット	食物
ドリア	食物
なっとう	食物

名称	种类
にくまん	食物
パイナップル	食物
バナナ	食物
パフェ	食物
ハムエッグ	食物
ハンバーガー	食物
ピーナッツ	食物
ビーフ	食物
Bランチ	食物
ビール	食物
ピザ	食物
ぶぞう	食物
フランクフルト	食物
プリンアラモード	食物
ベニテングダケ	食物
ミートオムレツ	食物
みかん	食物
みそしる	食物
モーニングセット	食物
ラーメン	食物
りんご	食物
ワイン	食物
石かめん	兜
エギルのかぶと	兜
おう玉石のサークレット	兜
かわのぼうし	兜
ぎんのサークレット	兜
こう玉石のサークレット	兜
ゴーグル	兜
サークレット	兜
さんごのサークレット	兜
シルバーティアラ	兜
せい玉石のサークレット	兜
圣なるめがね	兜
たび人ぼう	兜
ダンスのマスク	兜
つばひろのたび人ぼう	兜
ねこめ石のサークレット	兜
バンダナ	兜
ピロードのぼうし	兜
フェルトのボウシ	兜
メガネ	兜
りょくちゅう石のサークレット	兜
アルカートメイル	铠
アルカードメイル	铠
アックスアーマーの铠	铠
いかりのむねあて	铠
ウォークマスター	铠
ガーブオブゴッド	铠
雷のむねあて	铠
かわのむねあて	铠
冰のむねあて	铠
ゴールドチェスト	铠
邪なむねあて	铠
シルバーチェスト	铠
スパイクブレイカ	铠
圣なるむねあて	铠
ダイアブレスト	铠
てつのむねあて	铠
どうのむねあて	铠
ドラキュラの服	铠
ぬののふく	铠
はがねのむねあて	铠
ヒーリングメール	铠
光のむねあて	铠
プラチナチェスト	铠
炎のむねあて	铠
ミラーキュイラス	铠
暗のむねあて	铠
インビジブル	マント
エルフのローブ	マント
オーダーメイド	マント
しっこくのマント	マント

名称	种类
血ぞめのマント	マント
ブルーマント	マント
ぬののマント	マント
リバーシブルマント	マント
ガウトレット	其他
キングストーン	其他
きんの指轮	其他
きんの指轮	其他
サンストーン	其他
シークレットブーツ	其他
しゅくふくのアンク	其他
STAUROLITE	其他
タリスマン	其他
デュプリケーター	其他
どくろの指轮	其他
ネックレス	其他
ハートのブローチ	其他
パールの指轮	其他
フラッドストーン	其他
ブリーシンガメン	其他
ペンダント	其他
マスターリング	其他
ムーンストーン	其他
メギンギョルズ	其他
メダル	其他
ラウリンの指轮	其他
ラピス・ラズリ	其他
レアリング	其他
あばら骨	魔导器
アンロックジユエル	魔导器
浮身のブーツ	魔导器
エコーオブバット	魔导器
ガスクラウド	魔导器
クレイジーエコー	魔导器
剑魔の素	魔导器
子恶魔の素	魔导器
コウモリの素	魔导器
ゴーストの素	魔导器
心脏	魔导器
スキルオブウルフ	魔导器
ソウルオブウルフ	魔导器
ソウルオブバット	魔导器
魂のオーブ	魔导器
爪	魔导器
人鱼の像	魔导器
鼻恶魔の素	魔导器
パワーオブウルフ	魔导器
パワーオブミスト	魔导器
半妖精の素	魔导器
飞翔石	魔导器
ファイアオブバット	魔导器
ホーリーシンボル	魔导器
マテライズキューブ	魔导器
ミスト	魔导器
目玉	魔导器
指轮	魔导器
妖精の书	魔导器
妖精の素	魔导器
まどうのしょ1	魔导器
まどうのしょ2	魔导器
まどうのしょ3	魔导器
まどうのしょ4	魔导器
まどうのしょ5	魔导器
ジルコン	宝石
アクアマリン	宝石
ターコイズ	宝石
オニキス	宝石
オパール	宝石
ガーネット	宝石
ダイアモンド	宝石
しろのちず	地图



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS2 GOLF PARADISE

使用隐藏人物及其它

这个颇受好评的 GOLF GAME 原来也有不少秘技，相信喜欢此作的朋友一定很开心。除了可以使用几个隐藏人物外，也可以到不同的地方打球，相信使用恿技后会令游戏性增加不少。

使用オルデソ・シヨタール	在故事模式中，于“国际ジユニアカツプ”过后会出现在“ストローク”
使用ステイーブン・オールドマン	在故事模式中，最终目的是“マスタメンペリウム
用具的变更	把 L1、L2 及△键同进按着，再用十字键选择
用屋顶上打	在选场地时 L1、L2 及 SAVE、LOAD 同时按
シヨツト早点到	在シヨツト后按○

PS2 RIDGE RACER V

《RRV》隐藏要素

《RRV》这个在 PALYSTATION2 上抑或在赛车游戏上都是一个劲作，相信各位日日夜夜都在磨练自己的驾车技术吧？今次介绍几个有关《RRV》的秘技，让大家玩得更尽兴。不过要使用这些秘技还有一些难的，各位要加油哟！

PAC－MAN 模式：当完成 3000KM 之后，就有可能出现此模式。这个模式除了敌人强多了之外，也多了很多于同种类的车，每架都是这个模式独有的！怎样？有没有兴趣向 3000 挑战？

99TRIAL：完成“DUEL BATTLE ROYAL”后或是行走了 999KM 后就会出现的模式，此关的要求是要在同一条赛道上行走 99 圈，真是少一点集中力也不行！

PS THRASKER SK8

华丽舞姿

大家玩《THRASKER SK8》的时候是不是为了创做新花式而感到很辛苦呢？要做什么花式才能得到高分数呢？不如看看一些华丽的花式休息一下，顺便找找创作的灵感，从而做出更有趣的花式吧！这个秘技的使用方法十分简单，只要在选人后，输入名字时输入“BEESUITHUY”，到游戏开始后就会有美丽的花式看了！

N64 VIRTUAL 摔角 2～王道继承～

《王道继承》隐藏人物

上次为大家介绍过的《王道继承》隐藏人物并未全部介绍。现在，就为大家介绍其他的隐藏人物吧，看下表：

ポウ・ラツセン	在“王道继承”模式中，使用バーマエク并在“スーパーパワーシリーズ”之后的特别试验中胜出。
クレイジー・ジヨーカー	使用シングル・タツグ 10 个回合后便会出现
アステカ・ドラグーン	パイソン、シーザー及ミニ・ドラグーン合计使用次数为 15 次以上后就会出现
アミーニ稲村	在“王道继承”模式中使用 MSW 到最后，在“ドーム大会”后的特别使合中胜出
ザ・ジヤツカル	在“王道继承”模式中，于“フアン感谢デー”及它之后的特别试验中胜出便会出现
大山仲道	在“王道继承”模式中使用林，于“サマーアクシヨンシリ”后的特别试验中胜出
千叶伦太郎	在“王道继承”模式中使用仁王田，于“フアン感谢デー”及它之后的特别试验出胜出
ゴードソ・クライ	在“王道继承”模式中使用千仓、大山及稲村，“スーパーパワーシリーズ”完了后便会出现
仁王田 刚	“王道继承”模式中使用 DAW，在“サマーアクシヨンシリーズ”后的特别试验中胜出
迁原嘉幸	“王道继承”模式中，使用调查团的选手于“ジヤクシヨントシリーズ”后的特别试验中胜出

PS COOL BORDER 4

隐藏关卡

这个滑雪 GAME 好玩是好玩，不过好像版面太少了，只有那五个！现在终于找到隐藏关卡了，不过各位能不能玩到，就要看阁下的技术及耐心了！只要把游戏中的五个关卡全玩过就可以得到。而且此隐藏版图很难，因为整个过程都不能犯错，否则……嘿！

PS JACKIE CHAN STUNEMASTER

玩为你游戏

这个“成龙 GAME”不知道玩的人多不多呢？以成龙个样作卖点的确新鲜，不过此作是普通的 3D 格斗 GAME。如果有小游戏玩，不知各位会不会觉得比赛更有吸引力？使用醉拳模式时过了下水道后会看到一个开着的箱子，之后进入楼梯就可以玩到小游戏了！

N64 TOP GEAR RALLY 2

全部赛道赛车

觉得慢慢的把赛道及赛车玩出来很麻烦吗？那这个秘技一定很适合你，只要输入指令就会让所有赛车赛道出现。在开始画面中按“L、C↑、+←、L、L”，之后就可以慢慢选择自己喜欢的车子了！

PS 格斗野郎～Fighting Game Creator

追加输入技

在游戏中除了一般的技能之外还有一些输入技可以使用，按照下面的输入方法输入指令就能使用追加输入技。但是要注意追加输入技的每个技都有不同的时间，所以要掌握好输入指令的时间。

タイプ	技名	追加输入指令	效果
空手家	回转蹴り 1	↓、キャラが光ったら↑	ふっ飞ばし攻击を追加
	气合弹 2	↑	弹道が孤を描く
	ジャンピング首刈り投げ	↑↓↑	中段・下段攻击に变化
	极烈气合	↓、キャラが光ったら↑	威力が上がる
	极烈里拳	↓、キャラが光ったら↑	打击を追加
ライダー	ダッシュアッパーB	↑	电击技を追加
	キック乱舞	↑↓↑	追加でさらに乱舞
カンフー	多段蹴り	↑	上段蹴りを追加
	超连发蹴り	←→(ゲージ×1)	气功攻击を追加
女子高生 A	タレビが!?	→	落下场所が变化
	ピアノが!!!	← or →	落下场所が变化
	体力半分以下でねむって回复	→	回复动作キャンセル
女子高生 B	フランケンシュタイナー	↑	上方に飞んでいく
	ジャンピング背负い投げ	←→(ゲージ×1)	连发で投げ
	发ケイ	→→(ゲージ×1)	打击を追加
プロレス	ストレート	设定ボタン+↑	ふっ飞ばし攻击に变化
	踏みつけ	设定ボタン+↑	ふっ飞ばし攻击に变化
–	チョップ	设定ボタン+↑	ふっ飞ばし攻击に变化
	扒い蹴り	设定ボタン+↑	ふっ飞ばし攻击に变化
	突进タックル	→	打击を追加
ロボット	スプレッドキャノン	↑	↑入力时ミサイル爆破
	スーパーブーストアーム	↓	フェイント
	ダブルミサイル	↓	ミサイルのタイミングが变化
	ロックオンボム	↑	サーチが上方へ移动

永久 COMB

游戏中当自己的体力被对方攻击快到0时，这时自己的攻击是可以进行无限攻击的，这是一个非常禁断的秘技。在本作中多数可以使用永久 COMB,其中代表的人物有奥田家，当他使完肘里拳的两段 HIT 后就可以使出气合弹,这种永久 COMB 最好在画面的边缘使用。

PS PUYO PUYO 通～决定版

OPTION 模式

在游戏开始的片头动画中顺序输入上、上、□、×、上、下、○就可以进入 OPTION 选项。同样,按顺序输入 L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、×、×、○指令,这样就可以在 OPTION 模式中可以设置时间了。

隐藏 BOSS"マスクドサタン"

大家不知道有隐藏角色吧，在这个游戏中会有一个很厉害的隐藏 BOSS 登场，下面就是隐藏 BOSS"マスクドサタン"的出现方法。

游戏时利用普通难度并且在不接关的情况下攒足 23 万点以上,这样迷的 BOSS 便会登场。

PS 宇宙豪商传～爆烈商人

确认任务内容

在地图画面中按下○键你就可以清楚的看到自己所接受的任务内容表示。

选择隐藏角色

在标题画面中先按住选择键，然后顺序按 R1 9 回、× 2 回、开始键,这样就可以多出一个可以选择的人物。

使用隐藏角色的方法

在标题画面中先按住选择键，然后顺序按 R1 9 回、× 2 回、开始键，这样就可以听到一个声音，然后在选择角色的画面中，把选择人物的光标移至最右边，这样就可以选择隐藏的角色了。

PS DRIVER

チート模式中的隐藏技

在标题画面中输入一些特殊指令就可以在チート模式中出现很多隐藏的要素。下面这些指令大家可以试一试。

CREDITS

顺序按 L1、L2、R1、R2、L1、R1、R2、L2、R1、R2、L1、L2、R1 键,就可以选择 CREDITS 模式。

INVINCIBILITY

顺序按 L2、L2、R2、R2、L2、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1、L1 键,就可以选择 INVINCIBILITY 模式。

IMMUNITY

顺序按 L1、L2、R1、R1、R1、R1、L2、L2、R1、R1、L1、L1、R2 键,就可以选择 IMMUNITY 模式。

REAR WHEEL

顺序按 R1、R1、R1、R2、L2、R1、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1 键,就可以选择 REAR WHEEL 模式。

MINIS

顺序按 R1、R2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、L2、L2 键,就可以选择 MINIS 模式。

STILTS

顺序按 R2、L2、R1、R2、L2、L1、R2、R2、L2、L2、L1、R2、R1 键,就可以选择 STILTS 模式。

ANTIPODEAN

顺序按 R2、R2、R1、L2、L1、R2、L2、L1、R2、R2、L2、R2、L1 键,就可以选择 ANTIPODEAN 模式。

PS 宇宙机动 VANARK

无敌

游戏中在装备选择完毕后会出现 START UP ENGINE 的游戏开始画面,在这个时候顺序按 L1、L2、选择键、△,这样在游戏中就会成为无敌,敌人再也伤害不了你了。

重归最初(十)

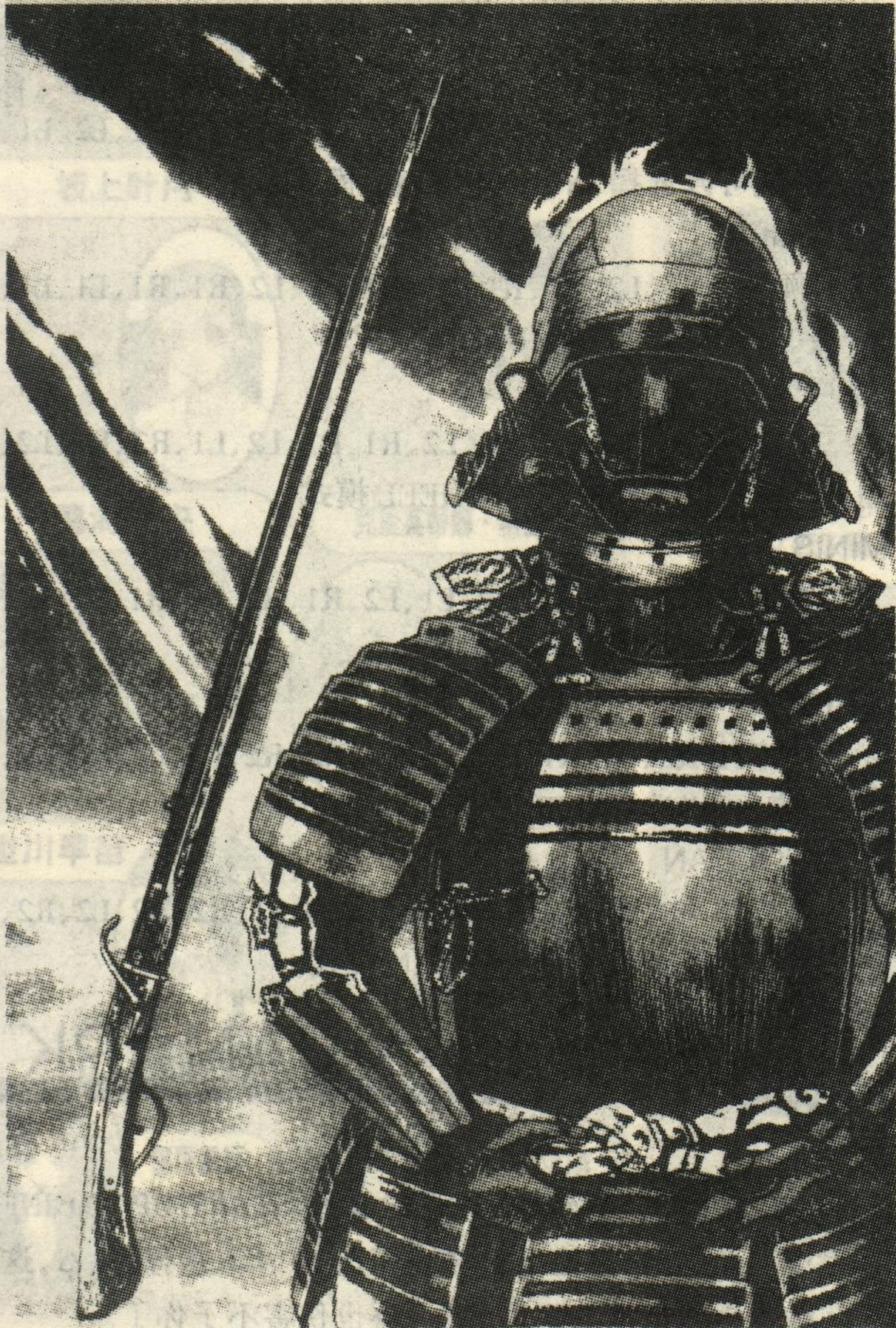
战国名号教室(中)

文/前鱼

人物名讳

③正式名一般由两个汉字(极少数为一个汉字)组成,其中往往有一个是"通字",即代代相承使用的某个固定汉字。织田家的"信",毛利家的"元",尼子家的"久",朝仓家的"景",伊达家的"宗"等等皆属此例。由于使用了通字(当然偶尔也会出现不使用通字或改变通字的情况),家族中上下几代人之间同名的机率大为提高。伊豫守护河野家在战国时代内就出了两位"通直"在游戏中也经常露面,日本的史书中为了便于区分,只好各加以官称为"弹正少弼通直"和"伊豫守通直";伊达家第九代和第十七代都叫"政宗",这可能也是人们常称后者为"独眼龙政宗"(前者称"大膳大夫政宗")的原因之一;血缘和时间上最接近的是岛津义弘的四弟和三子,都叫作"家久"。

上杉谦信的正式名有景虎、政虎、辉虎三个,步及到了"赐字的问题。"景虎"是最初的名字,因生肖属虎,幼名和正式名中都有"虎"字,而"景"则为长尾家的通字;永禄四年(1561)在镰仓鹤冈八幡宫举行关东管领的正式就任仪时,接受了关东管上杉宪政的姓氏和"政"字而改名为上杉政虎;同年十二月受将军足利义辉赐予一字而改作"辉虎"。得到有地位的人的赐字在当时被看作无上光荣的事。有心的读者在之前的连载中也许会发觉,今川义元之"义"和武田晴信之"晴"出自同一人,即室町幕府第十二代将军足利义晴。家臣往往从主君处接受赐字。某家大名家臣团的名字中,如果有一、两个字使用频率特别高,同时又为主君名中所有,基本上就可以肯定为赐字了。"主君赐字+通字"成为家臣们最不用动脑筋的名公式。伴随着主君的更替,赐字也不断变化。南近江的守护六角定赖、六角义贤两代,家臣有三云定特~三云贤持(早逝,游戏中一般看到的是其弟三云成持)、蒲生定秀~蒲生秀贤、后藤定丰~后藤贤丰等。类似的有趣情况在很多大名家中都可以发现。《信长之野望》系列的《霸王传》中曾把字作为褒赏家臣的手段之一,其实不少武将名中已含有赐字,还有一些是以通称或号相称,再予赐字就显得不伦不类了。所以这一项功能在以后的系列中再没有出现。



赐字带有明显的主从关系色彩,在战国时代更是如此。浅井长政最初叫做"贤政",因长政之父浅井久政时屈从于六角家的威势,是结合六角义贤之"贤"与浅井家的通字"政"而起的名字。但长政不甘于屈辱地位,终于与六角家断交而舍去了名字中的"贤"字。无独有偶,松平元康摆脱今川家而独立时,也舍弃了今川义元赐予的"元"字。

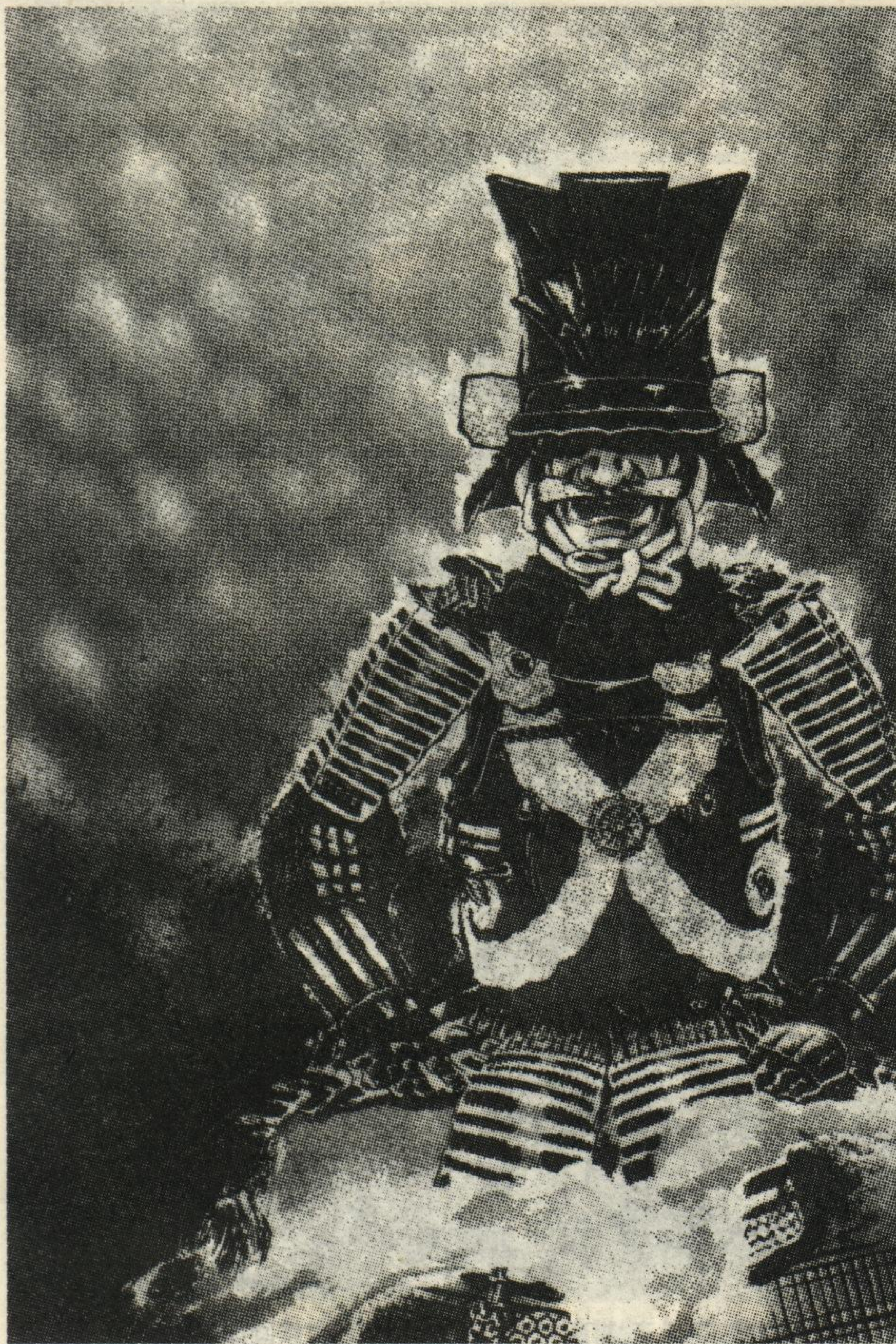
④僧侣、茶人等多以"号"代名,武士中拥有"号"的也大有人在(但真正为人熟知的不多)。号,有的是法号(道号),有的是斋号。日本的茶圣千利休,法号宗易、利休,斋号抛筌。由于茶道的精神大量来源于禅宗思想,茶人有参禅的传统,"宗易"是其二十四时在南宗寺参禅所得的法号;天正十三年(1585)丰臣秀吉升任关白时,与千利休共同主持邀正亲町天皇参加的宫内茶会,"利休居士"是当天由天皇所赐,此时利休已经六十三岁了。所以《太阁立志传 I》中称"千宗易",一般情况下倒要比其他游戏中称"千利休"更准确一些。

我国北宋的文学家苏轼,号东坡居士,人们习惯于称其为"苏东坡"。日本历史上这类情况更多见,请看下面的战国人物,后面注的正式名是不是反而不那么响亮了?

山名宗全~持丰	驹井高白斋~政明	斋藤道三~秀龙
朝仓宗滴~都景	稻叶一铁~良通	氏家卜全~直元
本愿寺显如~光佐	本愿寺教如~光寿	细川幽斋~藤孝
细川三斋~忠兴	织田有乐斋~长益	上杉谦信~政虎
武田信玄~晴信	大友宗麟~义镇	高桥绍运~镇种
柳生石舟斋~宗严	伊东一刀斋~景久	立花道雪~(户炽)鉴连

北条早云(早云庵宗瑞)~(伊势)长氏	长坂长闲(长闲斋)~光坚
太原崇孚(雪斋)~(俗姓庵原,名已佚)	穴山梅雪(梅雪斋不白)~信君

有地位的人物死后可能还有谥号和"法名"(有点像我国古代的庙号),德川家康地位特殊,更拥有"神号":东照大权现。这些死后的追赠名号一般极少接触,就不赘述了。



此外，与地名上的情况类似，同音的日语汉字时而通用的现象也广泛存在于姓氏和各种名号中，如“东”与“藤”(とう，伊东一刀斋～伊藤一刀斋、安藤守就～安东守就)，“助”与“介”(すけ，山本勘助～山本勘介、山中鹿之介～山中鹿之助)，“义”、“可”与“吉”(よし，大友义统～大友吉统、堀尾吉晴～堀尾可晴)，等等。汉字中意义相同的字在日语中常常读音相同，如“满”和“盈”都读作“みつ”，是故宇佐美定满也作“宇佐美定盈”，菅沼定盈也作“菅沼定满”。此类例子比比皆是。

教名与外号

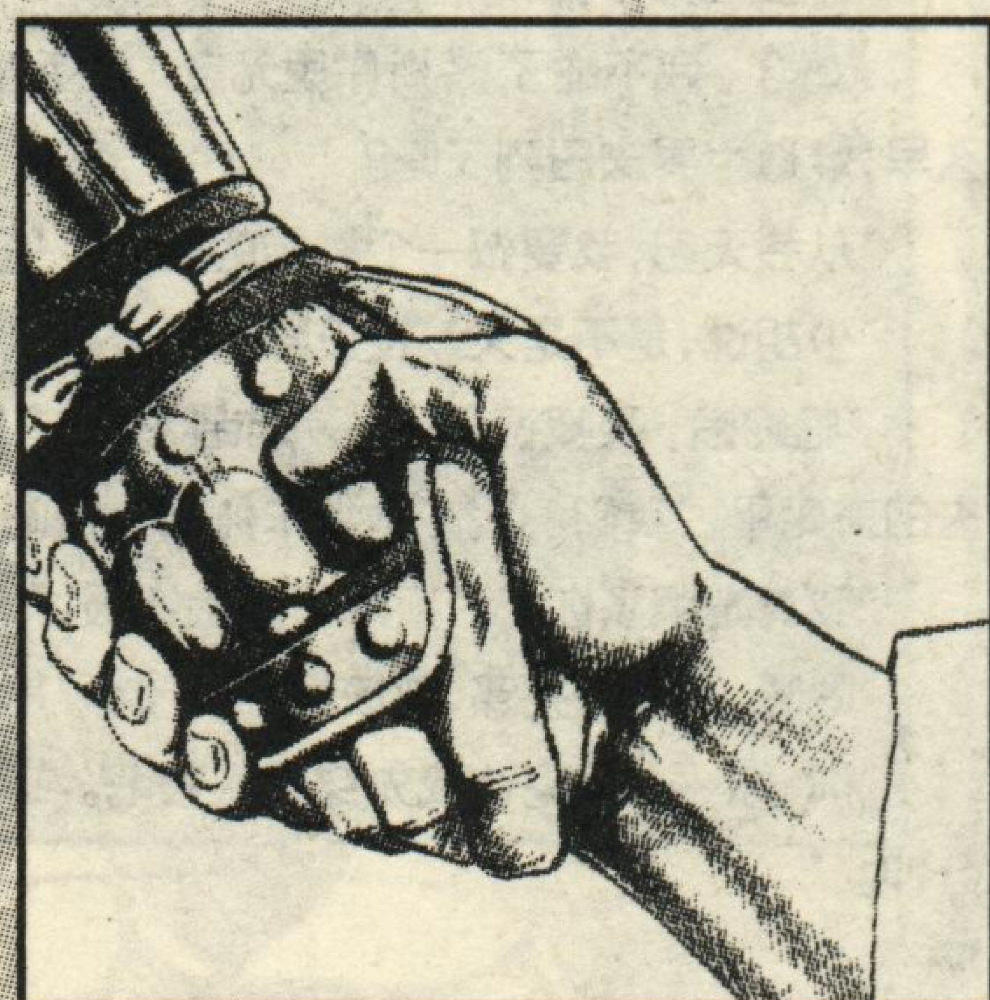
教名指天主教的礼名。随着天主教影响扩大，接受洗礼的人也开始增多。以下是主要信教大名的教名：

有马义贞	ドン＝フンドレ(德·安德肋)
有马晴信	ドン＝フロタジオ
大村纯忠	ドン＝バルトロメウ(德·巴尔多禄茂)
一条兼定	パウロ(保禄)
大友宗麟	フランシスコ(方济各)
小西行长	フウグスライヌス
高山友照	ダリョ(达尼尔)
高山右近	ジェスト(犹斯托)
黑田孝高	ドン＝シヌオン(德·西默盎)
蒲生氏乡	レオン

我尽可能使用了天主教的传统译名，但它们看上去比较别扭。换成大家比较熟悉的叫法，“保禄”即“保罗”，“西默盎”即“西蒙”，等。

当时不少人是合家受洗，这些大名的夫人们的教名叫做ジェストタ的很多，前面加以夫姓就成为全名，如高山ジェスタ就是高山右近的妻子。不过，这些女子中最负盛名的要属细川ガラシャ夫人(1563—1600)了。ガラシャ夫人本名玉子，是“谋反人”明智光秀之子女，当时一流的文化人细川忠兴的正室，日本屈指的美女。如此身世注定了她波澜的一生。她曾怀揣匕首直面父亲的仇敌丰臣秀吉，使好色的秀吉不得不打消不良企图。与其他一些女子不同，夫君细川忠兴并非教徒。ガラシャ是在秀吉发布禁教令，而高山右近被流放马尼拉的天正十五年(1587)自发受洗的，后来又学会了拉丁语和葡萄牙语。庆长五年(1600)的关原会战前，石田三成意欲将东军(德川方)诸大名(包括细川忠兴)的妻儿挟作人质，派兵包围了在大坂的细川家宅。为了不成为忠兴的包袱，ガラシャ与所有的留守人员一起自尽于家宅大火中。被此举震动的石田三成主动放弃了人质计划。然而，ガラシャ的壮烈之死感动了全国，反三成的情绪大为高涨，间接鼓舞了东军的士气。ガラシャ夫人的美貌、才识、勇敢、忠贞和坚定信仰，历来得到很高的评价，经常出现在各种文艺作品中。她的形象一般是身着和服，项戴十字架的优雅女子。在PS2上推出的以关原会战为背景的SLG《决战》中，可以再度见到这样的身姿。

外号常赋予有名的武将。上杉谦信和武田信玄这对宿敌分别被誉为“越后之龙”与“甲斐之虎”。如此格式的外号还有“尾张之虎”(织田信秀)、“美浓之蝮”(斋藤道三)、“肥前之熊”(龙造寺隆信)、“出云之鹿”(山中鹿之介)、“甲山猛虎”(饭富虎昌)等。也有的不用动物形容：“越后钟馗”(斋藤朝信)、“雷神”(立花道雪)、“东海第一强弓”(今川义元)、“尾张的大傻瓜”(织田信长，这是极少见的反面外号)等。外号有时可以与其它各种名号相连，如“独眼龙政宗”(伊达政宗)。作为武士，最看重的就是武勇，精通枪术(长枪)的武将会有一个带“枪”字的外号：血枪九郎(松平家的长坂信政)、枪半藏(德川家的渡边守纲，通称半藏)、枪大膳(里见家的正木大膳亮时茂)、枪弹正(武田家的保科弹正忠正俊)。“鬼＋名号”是夸赞武勇最常用、最简洁明了的格式：鬼美浓(原美浓守虎胤)、鬼十河(十河一存)、鬼柴田(柴田胜家)、鬼半藏(服部半藏)、鬼作左(本多作左卫门重次)、鬼孙市(杂贺孙市)、鬼义重(佐竹义重)等。出羽的年轻猛将户泽盛安通称九郎，就得了个“夜叉九郎”的外号，与“鬼××”有异曲同工之妙。至于波多野家的二鬼～“赤鬼”(赤井直正)和“青鬼”(夥井教业)，不接续任何名号，干脆利落，总是使我联想起《水浒传》中的“赤发鬼”(刘唐)。与大量的“鬼”相对的是“佛”，但非常少，可能只有丰臣政权“三老中”之一的堀尾吉晴(通称茂助)因外貌和善，性情温厚而号称“佛茂助”。



(待续)

长篇魔幻小说

生命

第二部 盖亚帝国的诞生

文/非天工作室

第一章 薨

奥古斯特王的驾崩,标志着一个时代的结束。当然,在港口城市沙思路亚相聚的三个人,当时并没有意识到这一点。

潘·达克男爵完成领主继承仪式后的某日清晨,熟睡中的元素魔法师斯库里·亚古被吵醒了:"斯库里,起来吃早点。""唔,让我再睡一会儿……""好,让你再睡一会儿。但是只有十分钟哦——"盖亚第一王子金·斯沃坐在斯库里的床边,随手拿起精灵水晶,伸出食指弹了几下,"仔细看看,还真是块漂亮的水晶啊!"

"白痴,住手!"被斯沃这无聊举动吵醒的精灵西儿探出头来尖叫道。

斯沃用手指把西儿拨了回去:"别大吵大闹,会把你那贪睡的主人吵醒的。"

"把你的臭手拿开!盖亚王国之耻!"

"嘘,小声点,"斯沃大声说,"还有九分半钟。"

"什么九分半钟!"

"好了,我不睡了,"斯库里无奈地坐起身来,"你这家伙今天怎么起这么早,难道世界末日到了吗?"

"从今天起,我要做一个勤勉的王子。"

"少胡说,是不是又一夜没睡!"

"哈哈哈,又被识破了……你别睡了,"斯沃一把拉住又准备躺回床上去的斯库里,"我们一起去吃那丰盛的早餐吧。"

"我真是服了你了,"斯库里披上衣服,"等我先去洗个澡……"

"喂喂,等你洗完澡,都该吃午饭了!"斯沃顺势把斯库里往床下拖。

"你、你……起码让我先穿好衣服吧。""那我在外面等你啊——只有五分钟。"

五分钟后,两人在楼下共进早餐。"你什么时候回赫尔墨去?"斯库里问。斯沃故作优雅地咀嚼着肉排:"我还要在沙思路亚仔细体察半年民情啊。""是体察本地美女的状况吧?""哈哈哈哈,是啊,我会给她们带来幸福的!"

"无羞耻心的大傻瓜,"西儿实在忍不住了,"就你这样的家伙……"

斯沃用餐巾抹把嘴站了起来,得意地瞥了西儿一眼,打断了他的话:"好了,吃完早饭,可以睡觉了。"

"昼夜颠倒的家伙……""我是夜以继夜地为国事操劳呀。"斯沃大笑着离开了。

下面是斯沃的睡觉时间,也是斯库里的洗澡时间。等斯库里泡完澡步出潘男爵宅邸的时候,已经快要中午了。他信步向市场走去,突然间前面一阵喧哗,看到人们纷纷向左右躲闪,从路中间猛地蹿出一匹快马来。斯库里的第一反应就是,双手张开,在自己面前展开了一面真空障壁。

马上骑士在撞到障壁之前,已经勒住了坐骑。他诧异地望了斯库里一眼,问道:"你知道潘男爵宅邸在什么方向吗?""顺这条路一直走下去就是,"斯库里收起了障壁,回答说,"你别骑那么快,会撞到人的!这么急有什么事吗?"

骑士问道:"你是男爵府里的魔法师吗?"

"我在那里借住。"

"你知道金·斯沃王子现在在府里吗?"

"他大概还在睡觉,我领你去找他吧。"

其实这时候金·斯沃已经惊醒了。

在他睡下以后没有多久,潘就急急忙忙地闯入了王子的寝室:"殿下,出大事了!""什么大事也等我睡醒后再说……""陛下驾崩了!"

"这倒是个新鲜的叫醒方法……"



“快醒醒吧，您以为我会拿陛下的生死开玩笑吗？！”潘第一次对斯沃吼了起来。

斯沃一下子从床上跳了起来：“真的？什么时候？”

“本月三日驾崩的，但是刚刚得到消息……另外还有……”

“还会有什么？！”

“……第二王子克拉文殿下已经在赫尔墨正式即位……”

斯沃一下子僵住了，目光呆滞地半天不说话。

“殿下，殿下，现在必须拿出对策来！”

过了很久，当斯沃终于从极度的悲痛和惊愕中清醒过来，他用从未有过的疲倦语气对潘说：“也好，我就准备着过王兄平静、悠闲的生活吧……”

这时在门口响起了一个声音：“你没有这个机会了。”

“什么人，卫兵！”

斯沃止住了潘：“没事，是我的朋友——我本来就不会有机会的。”

说话的人这时已经走到了他的床前：“我是说，你连活下去的机会都没有了！”

被斯库里领进来的人正是雇佣兵希格蒙德·布鲁姆菲尔德，他得到了赫尔墨发兵的消息后，就昼夜兼程赶到了沙思路亚。

“笨蛋，奥古斯特王驾崩和克拉文即位的消息，隔过你而直接传达给潘男爵，你还不明白其中的奥妙吗？如果我是潘，就直接取下你的人头向赫尔墨邀功！”

斯沃还心存最后一线希望：“克拉文没有理由杀我……”

“殿下，”潘叹道，“克拉文殿下还只有十一岁，他根本无法凭自己的意志来主持国事。现在真正坐在王座上的，是宰相杰伊根·柯里亚斯侯爵，您认为他有没有杀害您的理由呢？”

“哼，那老顽固没有胆子杀我，”斯沃咬着牙，“可是再加上科德莱尔、坎德培他们就难说了……”

希格蒙德望着他：“虽然我不了解赫尔墨宫廷内部的状况，可是仅凭常识也能够想象得到。你在父亲病重的时候离开王都，对于克拉文的拥戴者来说，可真是相当值得欢庆的举措呀——现在摆在你面前只有两条路，战斗，或者死亡，你自己挑吧。”

斯沃愣了一会儿，突然冷冷地一笑：“这种选择真是无聊啊。他们不知道我是个追求华丽的人吗？我会为自己选择最辉煌的死亡方式的。何况，可以把首级交给克拉文啊，如果交给柯里亚斯那老顽固也未免太让人沮丧了……”

“殿下的意思是？”

“我说潘，”斯沃拍着潘的肩膀，“我也不说什么‘把我的首级献出去吧’之类的话，我不会侮辱你的……可是，我也不想朋友为自己而死，让我出城吧。”

“殿下，”潘苦笑道，“在下在宫廷里有‘斯沃的影子’这样的绰号呀，就算我不怕让起这个绰号的人跌破眼镜，宰相他们也不会善罢甘休的啊。您以为，即便献上您的首级，我自己的头就可以安全地保留在脖子上吗？”

“好吧，既然没有了生存的机会，我就给你一个辉煌殉死的机会吧。”

“不必一口一个‘死’字吧，”一直没有开口的斯库里说话了，“有我在这里，虽然不能帮忙守住城池，也可以保护你们两个逃走吧。只要还有一线生机，总会有东山再起的一天的。”

西儿这时候从水晶里探出头来：“你何必把怜悯浪费在这个白痴身上……”“闭嘴！滚回去！”遭到斯库里呵斥的西儿，尴尬地缩了缩小脑袋：“我、我其实没有恶意的，只是习惯了……”

斯沃感激地望了一眼斯库里，又把目光转向希格蒙德。希格蒙德平静地说：“想要逃走的话，最好赶快。等城池被包围就来不及了。”“小看我？不战而逃不符合我华丽的性格！”“是吗？好吧，傻瓜终于开窍了，”年青的雇佣兵转向潘，“城中究竟有没有足够出战的兵力？”

“城中只有守兵两千……”

“那只有艰苦的守城战了。请立刻在大小道路上设置关卡和探哨，把城外所有居民和物资转移到城中，伐尽三十里内的所有树木，再从百姓中临时招募一支军队……”希格蒙德想了一下，“这只是凭经验想出的对策，实际操作我无力担当。城中有可用的将才吗？”

“老骑士喀尼亚斯拉，”潘回答，“他也许可以担当……”

卡休·喀尼亚斯拉就个人格斗技来说，并不具备任何的天赋，因此直到六十岁以后，才终于结束见习骑士的生涯而晋位骑士。但他的耿直和忠诚则先后得到过尼哥拉和奥古斯特两代盖亚国王的嘉勉。

六十五岁以后，他从王家卫队中退休，回到故乡沙思路亚隐居。因为并无子女家人，也没有合理安排个人财务的能力，很快生活水平就直线下降。年青的潘在作为男爵世子的时候，就对老骑士的品德和能力非常敬佩，时常给以物质上的接济，唯此，他才能保持基本衣食无缺。

斯沃和潘亲自前往请求老骑士出山相助，立刻得到满意的承诺。

“阁下，因为报恩，我会为您去决斗，但不会为您去作战，”老骑士对潘说，“我所以答应您的请求，是因为陛下在世时并无明诏废除金·斯沃王子殿下的继承权，宰相大人这样做，分明有篡窃的嫌疑！”

他顿了一顿，并不在意斯沃就站在身边：“有关金·斯沃王子殿下的个人性情，在下也略有耳闻，但是即便要违背陛下的遗愿而拥立克拉文王子殿下，也需要召开贵族会议，并将会议过程和结论公开宣布。现在宰相阁下如此诡秘的行事方法，无法使在下相信他是抱持着正义之心的。作为深受两世陛下宏恩的在下，对这种破坏国家体制的不义举动，绝不能袖手旁观！”

他转向斯沃：“不过据臣的估计，赫尔墨三万王家卫队，起码会动用半数，再加上坎德培伯爵等宰相死党的私兵，对方总兵力应该在两万以上。兵力对比如此悬殊，咱们唯一的希望，就是祈祷陛下在天之灵的保佑，和激发城内高昂的士气——殿下，您有勇气站到城头去鼓舞士气吗？”

“当然，”斯沃笑道，“躲在后面发抖，不符合我华丽的风格。”

老骑士点头赞许。

在当时那种政治和军事态势下，喀尼亚斯拉所以仍有信心一战，一来是因为其一贯坚信“正义必将战胜邪恶”的传统信念，二来，沙思路亚的民风、民心对他的鼓舞更大。

当时对人类阶级最笼统的划分，是按照所谓“有职业者”和“无职业者”，将一个政治实体内的全体男性公民区分为两个大类。女性则除鲁安尼亚非世袭的女王外，均是出嫁前以父亲而嫁后以丈夫的身份来确定自己的地位。这里所提到的职业，与一般所说的工作职业不同，而仅指骑士、战士、弓箭手、魔法师、魔法剑士这五种经两大公会体系（战士公会和魔法公会）认同的战斗职业。

所谓"有职业者",就是上等人,而"无职业者",就是下等平民。

这种等级的区分,在教皇国托利斯坦最为鲜明,甚至还颁布了无职业者不能与有职业者通婚的法令。新兴的商业联邦盖亚王国则相对要宽松一些,因为许多无职业的商人也进入议会,对国家大事起码可以发表一些无关痛痒的意见。

包括贵族,作为世袭的条件,必须要具备某种职业,哪怕是最低等级的。以魔法师职业为例,要成为最低等级的魔法学徒,就必须从公会开办的魔法学校取得毕业资格。六年的魔法学校学习生涯,总开销大约在三万第纳尔左右,是全社会三分以二以上的贫民所根本无力负担的。当然更不用说三天两头对各种魔法物品和道具的购买了。

而如果是大贵族或者大商人,就有足够的财力向魔法公会捐赠一笔巨款(起码在十万第纳尔以上),而使得自己的子弟在最后毕业考试时得到加分。当然,即使是贵族,实际上也并不保有比其他人聪明的血统,总有一些傻瓜在反复加分后仍然无法取得毕业资格,也就无法成为魔法学徒,成为"有职业者"。一个贵族家的男孩,如果在十八岁成人礼的时候仍然无法具有职业,他就会被塞给一笔生活费,然后扫地出门,同时在家族谱系上永远被删除名字。

三百年前赫尔墨·盖亚利用家族商会的财力,将大陆东部的数十个僭主政权逐一消灭而成立盖亚王国的时候,政治体制基本上全部模仿托利斯坦。这在历史上也许是个退步吧,虽然并未引起大的动乱。但到了三百年后的奥古斯特王时代,旧贵族阶层的逐渐没落——虽然他们的祖先大部分也是商人出身——和商人阶层的重新抬头,却使得这一退步必须得到修正了。

连领地也抵押出去的贵族比比皆是,王国几乎每年都有因为找不到具有职业的直系继承人而断绝的贵族家系。而在另一方面,象有名的文德里安·罗兹之类毫无根底的暴发户商人,不到十年就能够积聚起超过两千万第纳尔的巨额财产。罗兹是已经没有机会了,可是他的继承人只要智力中上,从魔法或者骑士学校毕业,变成有职业者,混入上层社会简直是轻而易举的事。如果他再向王室做出大的贡献,其继承人被封为新的贵族,也不是完全不可能的事情。

这种对比,以前也时有发生,只是逐渐有扩大化的趋势而已。

这种趋势在王国内最新兴的大城市沙思路亚最为明显,尤其在老男爵去世以后,新男爵更是直接鼓励这种趋势的发展。年青的潘男爵是个根本没有等级观念的人,他习惯整天和平民混在一起,且从来也没有居高临下的优越感。为此,老男爵多次臭骂自己这个独子,可是年轻人充耳不闻,依然故我。

这也许,也是他和金·斯沃走得非常之近的原因之一吧。

潘本身的职业是战士,等级只是最低的步兵——就这样还是捐款加分的结果。他并不蠢笨,而是天生只对被称为"下等人的艺术"的诗歌感兴趣。他甚至苦心修饰了史诗《生命之光》的部分章节,并亲自歌唱给平民们听。他的吟游诗人朋友遍及天下。

下层平民唯一精神层面的娱乐,只有诗歌,他们往往对吟游诗人的尊敬要超过对自己的领主甚至国王,他们认为诗歌是真正"我们的知识"。因此与老男爵的态度截然相反,他们对潘的崇敬和热爱,是大陆上任何一个领主都不曾得到过的。

因为喜欢潘,所以对于潘的朋友斯沃也丝毫没有恶感。如果说奥古斯特王驾崩的时候斯沃不在王城赫尔墨是个悲剧的话,那他恰好身处沙思路亚,就是奇迹般的不幸中之大幸。

作为本城居民的喀尼亚斯拉因此会想:"也许民心向背将是决定此战胜负的最重要因素吧。"

沙思路亚是新兴的商业城市,并且首次在大陆上大规模发展了内河航运。因为不测的风浪和有关魔族的传说,因此远洋航行是被明文禁止的,但是连内河航运受此影响,也长久得不到发展。沙思路亚的成功,正说明它的居民具有冒险家的活力,对此,老达克男爵的推动功劳也不可抹杀。

发源于圣山南方谷底的尼伦河,波涛汹涌,难以横渡,但它的支流沙思路亚河却水流平缓,非常适合航运。沙思路亚城正以构筑在沙思路亚河东岸而得名。

因应城市周围的地形,喀尼亚斯拉首先将河上和海岸边的所有船只搜索一空,然后把领地内所有物资和百姓也迁入城内,把方圆三十里内的树木伐光,坚壁清野,做好长期防守的准备。

同时巩固城防,加高城堞;深挖壕沟,直接引沙思路亚之水环绕城池;在城墙上增开暗门数个,内以巨木做栅防护;加固城门,外侧密布铁钉……

招募有勇气和力量的平民,组建了一支约五千人的临时部队,加上正规军,共七千人,主要安排在城市的北方和东方。因为盖亚国内再没有一座城市具有达到沙思路亚一半的水面航行能力,因此对于西方的河流和南方的海岸,可以相对降低防卫强度。

军队的训练,就全权委托给希格蒙德和潘的亲信战士乔·德诺;鼓舞士气的任务潘当仁不让;由斯库里在沙思路亚城的传送点上设置魔法结界。具有丰富战斗经验的喀尼亚斯拉主要负责规划和监督防御工事的修建。这一切全部完成,估计需要半个多月的时间,但是仅仅第十天,就收到了从王城赫尔墨发来的讨伐令。



"啊呀,真是毫无新意的文字啊,"斯沃回复了往日阴阳怪气的语调,对潘说,"你写篇高明的,把它顶回去。"

可是,仅仅两天以后,探哨来报:"敌军两万一千,距城不到三十里了!"

潘吸了一口冷气,问喀尼亚斯拉:"有战胜的可能吗?"

老骑士沉思着回答说:"那要看敌军的主将是谁了……"

第二章　讨伐令

盖亚历三二七年三月三日深夜,在王城赫尔默,一轮明月高高地挂在天上,全城的人都沉浸在梦乡中。一骑快马飞奔在空旷的街道上,急促的马蹄声如鼓点般敲打着地面。

"陛下病危,请您马上进宫!"王国宰相杰伊根·柯里亚斯公爵在他的府邸中,接到了由内廷信使传来的这个消息后,匆匆向王宫赶去。

一走进王宫的大门,迎上来的是王都行政官德拉斯坦·科德莱尔子爵。

"陛下怎么样了。"柯里亚斯问道。

"时间不多了,"科德莱尔一边走一边回答,"昨天下午突然昏迷,现在精神好了一点,恐怕是回光返照。"

一名内廷侍从匆匆跑了过来:"请您快一点,拉夫尼尔阁下已经到了。"

柯里亚斯皱了皱眉:"那个人也来了吗?"

沃恩·拉夫尼尔是盖亚王国首席宫廷魔法师，从奥古斯特幼年时就随侍左右，那时他还是元素魔法师，被奥古斯特戏称为"除父母外我最亲近的人"。奥古斯特即位后，他游历天下，在五十二岁时成为大魔法师，精通地系魔法，是整个拉尔夫大陆拟态魔法的权威。平时行踪不定，只偶尔回国教导自己的弟子——同为宫廷魔法师的巴比特·布拉德。他在这个时候出现，表明奥古斯特王确实已经到了油尽灯枯的境地。

冷冷的风吹过，王宫的窗帘有如幽灵般飘荡，从窗外的树上传来一声夜鸟的悲号。柯里亚斯紧紧衣襟，加快了步伐。

明亮的灯光，奢华的装饰，厚厚的绸缎被子裹着一具残留着少许生命的躯体，这具躯体的主人二十三岁登基，在他三十二年的执政生涯中，完全依照上代国王的政治体制，既没有改革，也不曾丝毫违反。"怪不得有些胆大的百姓叫他'上代国王的复制品'。"柯里亚斯近乎放肆的想到。大魔法师拉夫尼尔站在国王的床边，用手慢慢抚弄着长长的白须，满是皱纹的脸上毫无表情。四周的内廷侍从个个作出无比哀伤的表情，部分人还不时低头擦拭一下眼角的泪水。

"朕的时间已经不多了……"国王奥古斯特·盖亚半靠在枕头上用微弱的声音对柯里亚斯说，"叫斯沃来……"

柯里亚斯紧赶几步来到床前，"陛下，第一王子殿下还在沙思路亚。"

"那么，传旨，由斯沃继任盖亚国王。"

"陛下，王子殿下他……"科德莱尔刚要说些什么，被柯里亚斯用眼神制止住了。

奥古斯特用迷离的目光忧郁地看了一眼他的两个重臣，微微地侧过头对拉夫尼尔说："拉夫尼尔……来……。"

"是的，陛下。"站在旁边一直没有说话的大魔法师俯下身，把耳朵凑到国王的嘴边。国王的声音越来越微弱——这短短的几分钟，对于站在旁边的两位重臣来说，是如此的漫长。终于，拉夫尼尔直起身来，用他那依然不带感情色彩的语调宣布："陛下去世了。"说完，就缓步离开了寝室。

待拉夫尼尔走远，依然留在屋中的两位重臣对视一眼。科德莱尔吩咐旁边已经泪流满面的内廷侍从："以后的事情，你们应该知道怎么办。现在我以王都执政官的名义命令，暂时封锁陛下去世的消息。"说完，和柯里亚斯一起向外走去。

在走廊上，看了看四周无人，科德莱尔压低了声音问道："宰相大人，您真要执行陛下的遗命吗？"

"不，如果真的让斯沃那种人继承王位的话……盖亚的前途就堪忧了。"

"那么，您打算怎么办呢？"

"尽管是陛下的遗言，也只好违旨了，"柯里亚斯的语气逐渐变得坚决了，"首先，将听到遗言的那几个内廷侍从软禁，有必要的话，就将其处死。"

"那，拉夫尼尔该怎么办。"

"没办法，只好先监视起来。"

科德莱尔为难地问："又有谁能监视得了他？"

"他应该不会直接和我们作对吧，只要将全国的传送点都封锁起来，防止他去沙思路亚报信就可以了。等到咱们拥立克拉文殿下即位，成为既成事实，就不用怕他了。"

"可是，就算封锁传送点，也不能阻止拉夫尼尔啊。"

柯里亚斯不耐烦地挥了挥袖子："那你让我怎么办？只好拖得一天是一天。"

"先王在拉夫尼尔耳边到底讲了些什么呢？"科德莱尔自言自语道。

"我也不知道。"柯里亚斯望着走廊旁边的大玻璃窗，窗外明亮的月光现在看起来竟然有些刺眼。他的语气逐渐沉重起来，听在科德莱尔的耳中甚至有一丝凄凉："不管说了些什么，我决不能将盖亚王国交给一个只知道吃喝玩乐的公子哥儿——即便因此而遭后世唾骂，也在所不惜！"

两人又就如何对沙思路亚方面封锁消息一事，简单磋商了一会儿，才离开走廊，进入最高议事厅。将是一个漫长而紧张的夜晚啊——科德莱尔想着，同时发现天边飘来一块黑云，很快就完全遮蔽了月亮，似乎正预示着这场动乱的开始……

拉夫尼尔离开王宫后，脚步突然变得矫健起来。他直接来到了弟子布拉德的住所。布拉德正在灯下翻阅魔法书，看见老师进来，连忙站起身——

"老师，这么晚了，您有什么事？"

"马上随我到沙思路亚去。"

"为什么？难道说陛下……"

"陛下刚刚去世。"

"那么我们是去迎接斯沃王子殿下回来吗？"

"不。"

"是吗？"布拉德叹了一口气，"事情还是发生了。"

布拉德匆匆收拾了一下行装，跟随师父离开了住所，向城外的传送点走去。寂静的夜空中隐隐传来嘈杂的人声。两人刚走到城门下，就发现那里被卫兵严密地看守着。

"他们的动作真快啊。"拉夫尼尔喃喃道。说完对布拉德使了一个眼色，师徒两人如风中的尘灰般消失在空气中。

很快，两人的身影又在城外出现。拉夫尼尔皱一下眉头，对布拉德说："教了这么久，这种隐身结界，你使用起来还是如此生硬！"

布拉德苦笑道："在平常情况下，这可是只有大魔法师才会使用的高级魔法啊。"

两人一边说话，不一会儿就接近了城外的魔法阵。远远的，可以看到魔法阵周围，密密麻麻地站满了王家卫兵。拉夫尼尔用讥讽的口气说道："果然行事谨慎，不愧是柯里亚斯公爵！"

"师父，咱们到其他城市的魔法阵去看看吧。"

"没有用的，别处也应该被封锁了。咱们到前面买匹马，骑马去吧。"

"宰相大人，我刚才跟踪拉夫尼尔和布拉德到城门边，结果那师徒俩一眨眼就不见了。没完成您吩咐的任务，卑职前来领罪。"就在拉夫尼尔决定骑马前往沙思路亚的同时，一名亲信跪在柯里亚斯公爵面前禀报。

柯里亚斯长叹一声："算了，在整个盖亚国内，没人能盯得住那老妖怪，你退下吧。"

第二天早晨，在王宫最高会议厅，召开了由几乎所有重臣参加的会议，科德莱尔宣布了奥古斯特国王去世的消息。

"那么，应该赶紧把斯沃殿下从沙思路亚召回来继承王位……"首先发言的是军政大臣里森·修内斯侯爵。

"可是，陛下的遗言是由克拉文殿下继承王位！"科德莱尔打断了修内斯的话。此言一出，所有的大臣面面相觑，大厅内顿时一片寂静。很久，大家才从这惊人的消息中回过神来，开始窃窃私语。

"克拉文殿下？可是储君一直是斯沃殿下啊。"

"也难怪，斯沃殿下一直不大争气，有这种遗命也并非完全不可能……"

等稍微平静了点以后，柯里亚斯公爵清了清嗓子站起身来："我遵从先王的遗命，现在以王国宰相的名义，誓死效忠克拉文·盖亚陛下。"柯里亚斯坐下后，用冰冷的目光逐一扫过群臣，最后落在里森·修内斯侯爵脸上。

侯爵微微一笑："既然宰相大人已经做出这样的决定，在下也自然没有异议。"看到王国内两大派系首领都是同样的态度，其他大臣和贵族们也就纷纷表态，发誓效忠于新王克拉文。

"看来诸君都没有意见，那么马上向在沙思路亚的斯沃殿下发出诏书，请他即刻回城奔丧，并于四日后举行新王的登基典礼，下官还有点事，就先告辞了。"说完，科德莱尔向柯里亚斯公爵行了一礼，转身离开了大厅。



"那么，今天就议到这里吧。"

其他的贵族和大臣们听到公爵这句话，纷纷议论着也逐渐散去。只有里森·修内斯独自呆坐了半晌后，才缓缓起身离去。

回到府邸的修内斯侯爵，独自坐在书房内，斟了满满一杯酒，一饮而尽。

"侯爵大人，萨顿·巴兰格将军求见。"

"带他进来。"修内斯坐直了身子吩咐道。

一个身材魁梧的军人跟着仆人来到书房，他就是王国军的将军、拥有子爵封号的萨顿·巴兰格，等级是战将，在盖亚国内，与拥有圣殿骑士等级的王国近卫骑士团团长列文·玛特勋爵，一同被誉为王国军的两大柱石。因其卓越智谋与统御能力深受修内斯的信任。

"阁下。"萨顿·巴兰格行了简单的军礼，"今晨的会议有结果吗？"

"先坐下，"修内斯抬了抬手，"结果嘛，似乎是个不太有利的局面，柯里亚斯那个老家伙已经拥立第二王子克拉文即位，群臣之中无人敢于反对，登基典礼也已定于四日后举行，到那时，柯里亚斯就可以大权独揽了……"

"是吗？"萨顿·巴兰格的脸上并没有流露出丝毫的惊异，"如此急切地安排新王继位典礼，可见遗命有假——那么，金·斯沃殿下将成为众矢之的了。"

"也许还会有我。斯沃这个浪荡子，竟然在这个时候离开王都，枉费我下的这么些功夫。"修内斯不禁有些懊恼。

"其实，我觉得这对阁下来说未始不是个机会……"

"什么意思？"

"如果要讨伐斯沃殿下的话，不会不通过您这位军政大臣，整合军队吧。"

"你是说……对，没错，到那时就拜托你了。"

"阁下，第一阵应该由别人领军，"萨顿·巴兰格做了一个暧昧的手势，"我认为亨利克·罗贝尔男爵才是最合适的人选。"

"你不愧是我最得力的部下。""您过奖了，阁下。"两个人举起酒杯，响亮地碰在一起，同时放声大笑。

亨利克·罗贝尔男爵，三十八岁，是军队中少有的柯里亚斯派，修内斯一直将其视为眼中钉，遇到了这样一个机会，当然不肯放过。如果一阵即胜，修内斯乐得送一个顺水人情给柯里亚斯，以此向自己的政敌示好。如果败阵，就可以借机将罗贝尔处死，去掉自己的一块心病。

四天以后，盖亚历三二七年的三月八日，盛大的即位仪式在赫尔默王宫内举行。但是城内的居民并没有感受到丝毫欢庆气氛，因为全城的戒严仍在进行中。而宫内的即位仪式也并非一帆风顺，掌玺官休斯·凯恩因为坚持必须由长子即位这一传统，当面指斥柯里亚斯为奸臣，拒不交出国王印玺，被柯里亚斯监禁，闹出了不小的骚动。当然，这件事普通百姓与大部分的朝臣并不知道，那盛大的典礼，也终于在一种奇怪的气氛中圆满结束了。

新王即位后的第二天，还是在王宫最高会议厅内，柯里亚斯以宰相、摄政大臣的名义召开了国事会议。

"早在四天前，我给在沙思路亚的斯沃殿下送去了通知，但是直到今天仍然没有回音。该如何处置，我想听听诸君的意见。"

"虽然，斯沃殿下没有听召回城，但他毕竟是先王的长子，陛下的王兄。下官认为，应该派一位大臣到沙思路亚去，以陛下的名义当面申斥，并将他带回王都。这样既不会损害陛下的威信，又可以避免无谓的争斗。"说话的是继科德莱尔后成为斯沃王子辅佐官的米德·梅尔瓦男爵。

"我不这么认为，"科德莱尔站了起来，"先王去世而不来奔丧，新王登基而不来道贺，斯沃殿下的叛逆之心已经十分明显，为了国家日后的安定，我们必须做出出兵的决定。"

"出兵？！"梅尔瓦大惊，"你疯了？！"

修内斯侯爵微微一笑："我也赞成出兵——现在王都已经有些奇怪的流言，说是宰相大人假传圣旨，蓄意废黜斯沃殿下的继承权。所以应该出兵，堂堂正正地一决高下，堵住那些愚民的嘴。宰相大人，您的意见呢？"

"既然诸君都已同意出兵，"柯里亚斯并未因修内斯皮里阳秋的话而动怒，面无表情地回答，"那么诸位，应由哪一位将军领兵呢？"

修内斯抢先说道："在下以为，应由亨利克·罗贝尔将军来领兵。罗贝尔将军年少有为，先王也曾经对他的才能赞不绝口，由他来领兵是最适合不过的——我看，早晚有一天，这个军政大臣的位子也是要让给他的。"

柯里亚斯诧异地望了他一眼："好吧，修内斯侯爵既然推荐亨利克·罗贝尔男爵，那么就这样决定吧。有关出兵的细节，就都拜托修内斯侯爵您了。"

修内斯心中暗笑："不懂用兵的宰相大人啊，你放弃了自己最后的机会呢。"他站起身来，微微鞠了一躬："好的，请宰相大人放心。"

会后，修内斯侯爵立刻前往自己把持的军政会议厅，召集所有王国军将领，开始策划对沙思路亚的攻略方案。他首先任命亨利克·罗贝尔男爵为讨伐军司令，萨顿·巴兰格子爵作为后援部队指挥官，并负责军队的军需运输。还对其他领主发出了协助正规军一起讨伐的命令。罗贝尔对此命令持反对意见，他认为只需以王都正规军的一半——一万六千人——就可以将弱小的沙思路亚军击溃。但修内斯驳回了他的意见，理由是这样既可以体现王家的气势，又可以让各位领主表示他们对新王的忠心。

对于这一决策，后世认为，如果照罗贝尔所言，完全可以在极短时间内击溃沙思路亚军。而正是修内斯的这一阴谋，导致了讨伐军的政令不能统一，斯沃才能够利用此弱点挡住王国军的第一波攻击，逐渐把局势往对沙思路亚有利的方向引导。

最后的结果是，由罗贝尔率领一万三千王国军为主力，武尔佩侯爵、维尔泰斯伯爵、坎德塔伯爵、奥尔德卡斯尔男爵、艾尔哈特子爵等共一万五千人的私人卫队为策应，共两万八千人组成了一支浩浩荡荡的讨伐军。巴兰格子爵率领剩余的一万四千王国军作为后备，暂时会同由团长列文·玛特勋爵的五千王国近卫骑士团留守王都。主力三月十五日出发，于四月五日前抵达沙思路亚，其余各军整备后于四月十五日左右抵达战场。

当一切都布置完毕，在盖亚历三二七年三月十四日，颁布了正式的讨伐令：

盖亚王国第十世国王克拉文·盖亚陛下诏示全国臣民：

废储金·斯沃·盖亚素日荒淫无度，悖逆伦常，欺辱大臣，残虐百姓。先王病笃之际，非但不随侍榻前，反终日悠游，更趋放荡。虽先王屡加申斥，而仍不改其劣行，竟致先王气怒薨逝！是以遗命克拉文陛下即位，以保国祚之永续。

废储金·斯沃，居丧不检，携伎高会于沙思路亚，狂妄无忌。值新王登基之时，不入京朝贺，反招募流亡，囤积粮秣，显有不臣之心。

如此逆子叛臣，人人得而诛之。虽陛下欲全骨肉，奈天伦法理难容此恶贼遗祸世间。今尽起天兵讨此不伦之类，王师所向，逆贼冰销。倘其有恐畏之心，当自缚请罪于军前，或可使其蚁命得以苟全。若怙恶不悛，胆敢螳臂挡车，则虽死亦何面目见先王于地下！

此令所布，无分军民人等，尽皆凛遵，协力王师，讨此叛贼。

获此贼者，有爵者晋其爵，无爵者以其金赐之。此布。

第三章 攻防战

逃出王城的拉夫尼尔师徒两人，在赫尔墨附近的小村庄买了两匹马后，便向着沙思路亚方向行去。一路上听到了克拉文即位的消息，布拉德提议加快前进的速度，尽量不要在村中过夜。拉夫尼尔不以为然："没有几天，王都就会发兵讨伐斯沃，我们只要赶在大军之前到达沙思路亚就可以了。我这么大的年纪，你忍心让一个老人受尽沿途风霜的折磨吗？"布拉德对他的这个怪脾气师父没有办法，无奈只得随着拉夫尼尔慢慢地赶路。三月十七日中午，他们来到一个名叫坎垂尔的小村子，在旅店中安顿好，师徒两人准备吃一点东西，听到邻桌有两个人正在说话——

"你知道吗？王都集结了大批的兵力，准备去讨伐金·斯沃王子殿下。"

"大批？有多少？"

"大概有两三万吧，是让亨利克·罗贝尔男爵带兵。"

"斯沃殿下是先王的长子，为什么要去讨伐他呢？"旁边桌上一个农夫打扮的人问道。

正在说话的两个人做出了一副"没见识的乡巴佬"的不屑表情，回答道："先王是被斯沃王子给气死的，新王登基时，他又不去朝贺，当然要讨伐了。"

农夫长叹一口气："不管是谁打谁，最后倒霉的总是我们这些老百姓啊。"

"对啊……"本来兴致勃勃的那两人也不得不点头同意。

布拉德偷偷看了师父一眼，拉夫尼尔的眼中也流露出一丝凄凉之色。之后的旅途虽然没有昼夜兼程，但是要比前此的行进速度快了许多倍。

十多天后，他们来到了沙思路亚，远远地就看见城上密布着盔甲鲜明的士兵。布拉德不安地问他的老师："拉夫尼尔老师，难道咱们来晚了？""不，看那红蓝两色四叶草的家徽，他们是潘的士兵——应该不是来欢迎我们的，大概是讨伐军快要到了。"两人来到城门下，布拉德向上喊道："快开门，让我们进去。"

"你们是什么人？"一个卫兵模样的人问道。

"我们是金·斯沃殿下的朋友，你叫他来就知道了。"

"你等一等，我马上去请王子殿下。"

几乎立刻，金·斯沃就出现在城头，脸上仍然保持一贯的对任何事情都满不在乎的神情。见到城下的两人后，斯沃兴奋地叫了起来："那不是拉夫尼尔阁下和布拉德吗！快，快开城门。"

进城后，斯沃从城楼上飞奔了过来，先对拉夫尼尔深施一礼，然后拉住布拉德的手问："你们怎么来了？路上辛苦了。"

布拉德先看了拉夫尼尔一眼："先王一去世，我们就从赫尔墨赶来了，柯里亚斯（斯沃听到这个名字时，微微皱了皱眉头）公爵封锁了魔法阵，所以我们是骑马赶过来的。你能不能先给我们找个住处。还有，这么严阵以待是怎么回事？"

"没问题，潘！"斯沃向城上喊道。

从城上走下来一个二十多岁的青年人。"潘，这是咱们的大魔法师拉夫尼尔阁下和我的好朋友布拉德，你能不能安排一个住处？"

"好的，"年轻的男爵向两人微笑道，"就住在我的家里吧，我让人给你们带路。"

"你还是亲自送他们去吧，这里有我就行了。"斯沃对潘说。听到这句话，拉夫尼尔的脸上露出一抹不易察觉的笑容。

"你不用跟我去了，就留在这里吧。"拉夫尼尔对布拉德说。

"是的，老师。"

待拉夫尼尔走远，斯沃才问："你师父怎么来了，他老人家不是从不管闲事的吗？"

"我也不知道，你还没告诉我，这是怎么回事。"

"讨伐军离这里不到三十里了，"斯沃这才叹了一口气，说道："我们还不知道是谁领兵呢！"

"据我所知，应该是亨利克·罗贝尔男爵。"

"怎么？我还以为是萨顿·巴兰格那家伙。真不明白修内斯那老狐狸在搞什么鬼。"正说着话，城上的卫兵跑了过来："殿下，殿下，看到王国军了！"

讨伐军气势汹汹地杀到城下，却并不急于进攻，驻扎在城外后就安静了下来。用老骑士的话说："罗贝尔并不急于进攻是想用气势震慑住我军。虽然在一般的攻城战中这种情况不多见，但是因为双方兵力实在是非常的悬殊，所以有这种行为也是不奇怪的。"喀尼亚斯拉压制住了士兵们要出城一战的冲动，在城内养精蓄锐，等待着战斗的来临。

城下，讨伐军司令亨利克·罗贝尔扎下营寨，就开始准备攻城的器具。沙思路亚城东的几片树林尚未来得及完全伐尽，于是就变成了讨伐军建造抛石器、冲车、云梯等的原料。

战斗正式开始，是在三天后的四月七日。

罗贝尔先派兵将护城壕沟的西段，即与沙思路亚河交汇的地方，用沙包筑起拦水堤，然后开始动用强势兵力填埋壕沟。城上乱箭如雨般倾泻，短短的时间内，讨伐军就死伤不下百人。但是到了次日中午，壕沟终于被填平了，十数辆冲车推到了城下。

"被罗贝尔那种头脑僵化的傻瓜逼着打，"斯沃一边站在城楼上督战，一边大声感叹，"好象在狭窄的山洞里，被柯布林围攻一样倒楣呀。"

老骑士喀尼亚斯拉在旁边，用只有斯沃本人才能听见的声音，冷冷地说道："罗贝尔男爵也许是头脑僵化吧，可是他一板一眼的正攻法却根本无隙可乘。过于轻视敌人的人最终必然会被击败——我不知道被傻瓜打败的家伙，能够称作什么。"



斯沃笑笑，不再说话。他是个豁达的人，从来不会因为别人对自己哪怕再尖锐的批评而生气，可是按惯例，即使心服也不能口服，一定会反唇相讥的。象今天这样的情形可以说是绝无仅有，也许是因为对老人的尊敬吧。

战事非常激烈。老骑士在城墙上，从东到

西，从西到东，往来奔走，指挥若定。斯沃和潘总是紧跟在老人身后，一步不敢远离。布拉德和斯库里在他们周围布设了双重结界，起码保证普通弓箭不能对指挥中枢造成任何伤害。

希格蒙德提出了许多建议，诸如让妇女烧开滚水往城下倾倒，对敌人攀爬最为猛烈的地方让开通路却暗设钉板，夜间分班做出偷袭的假象来骚扰敌人，等等等等。虽然都是雕虫小计，却让只习惯传统战法的老骑士看得目瞪口呆。

一连六天，双方都遭受了不小的损失。最初作为攻城战主力的，乃是罗贝尔男爵亲率的一万三千王国军。因为损伤太大，十四日以后，王国军主力后退休整，而将陆续赶到战场的各路贵族部队直接布置于第一线。大部分贵族兵的战斗力，都要远逊于王国军，而且不肯全力进攻，因此对沙思路亚城来说，也算暂时局部摆脱了危机。

四月十九日以后，第二轮强势的攻防战又开始了。在十数门重型抛石器的轰击下，城堞被击毁无数，幸亏喀尼亚斯拉用早就准备好的木柱加双层草帘临时修补，才数次度过了危机。

沙思路亚城的北门也一度被攻破，乔·邦德诺亲率百余名敢死士拼命阻挡，给修护城门争取了宝贵的时间。而这时候，正是白日西沉之际，攻城部队鏖战了一整天也已经筋疲力尽，才终于没能攻入城内。

从战争开始，一直到四月二十一日，短短十四天中，沙思路亚城内军民死伤超过千人，而攻城部队也遭受到三千余人的伤亡，领兵的佩特尔勋爵战死。

接下来，罗贝尔男爵下令暂时停止进攻，开始修筑工事，在城的北面筑起强大的防线，准备将主力全部安置在城东，做一点突破。这一段休战期一直延续了七天。四月底，当维尔泰斯伯爵等数家贵族的六千援军赶到的时候，战斗再度白热化。

这时候，守方正面临着更大的危机。虽然先前曾把城外的所有物资都搬运进城，但同时也把城外所有平民劝进城中，原本总人口不到六万的沙思路亚，现在要供应近十万人的口粮，逐渐捉襟见肘。按照潘的估算，立刻把战斗人员的消耗压缩为平时的八成，非战斗人员压缩为六成，这样严格限制口粮的话，还可以支持一个月左右，否则再有十来天就会断粮了。

望着盘中黑色的腌菜和一小块干瘪腊肉，希格蒙德微微皱了一下眉头，还是吃了下去。他虽然向来挑剔饮食，可是也明白身为一个战士，在战场上是必须要学会吃任何东西的。

"很难吃吗？"坐在他对面的斯沃也在吃着同样的食物。他总是紧嚼两下，然后立刻一大口白水冲下喉去。

希格蒙德笑笑："不细嚼的话会消化不良的，吃坏肚子拉稀那就太浪费了。还能吃到肉，已经很不错了，再过十天，大概只剩粗面包和白水了吧。"

斯沃素来了解朋友的习性，歉意地笑笑："其实，你不一定要留下来的……""我任何时候都有能力离开，"希格蒙德吃干净食物，喝一口水，平静地回答，"还没有取得大将的首级就离开战场，有损我的名誉。"

"哈哈哈哈，吹牛的家伙，"斯沃大笑，"好吧，等解了围，我叫希尔维拉做顿好吃的给你——她的手艺可是一流呦。"

"谢谢，只要不是你的手艺，什么都好，"希格蒙德左手托着下巴，"这样下去不是办法，必须要用一场奇袭来寻找转机……"

"年青人不要总把奇袭挂在嘴边，"老骑士正好端着食物走过来，打断了希格蒙德的话，"实际的战争，百分之九十九都是用的正攻法，剩下的百分之一里面，还有奇袭但失败的百分之零点九九。没有强大正兵辅佐的奇袭只能是希望渺茫的赌博，而我现在还不想让殿下去赌博。"

"也包括敌大将罗贝尔的布阵无隙可乘吧，"希格蒙德回答，"在没有奇迹发生的前提下，照目前的局势发展下去，如果不能组织一场奇袭战的话，最终胜利的希望几乎等于零。而且我是惯用奇袭的人，没有奇袭战的机会，我留在城里也根本没有意义。"

"等吧。也许会有机会，但是一定要等。机会来了不能放过，机会没有到来的时候，也绝对不能心急。"

希格蒙德点头站起，转向斯沃："给我一百名士兵和一百匹马吧。"

"你想干什么？"老骑士急忙问道。

"只是训练和准备罢了。如果有机会的话，这一百人将是奇袭部队的核心，而一旦城破，也可以帮忙杀开一条血路——反正还没到吃马肉的地步，战马闲着也是浪费。"

斯沃望了老骑士一眼："好吧，随便你。"

希格蒙德所挑选的一百人，是原来潘男爵本部正规军中的精锐。在攻方集中突击城东的四五天里面，斯沃几次想把这支部队投入防御战斗，都被喀尼亚斯拉制止住了："一百人顶什么用？还是留下来，等待……"

这一百人，正在接受严格的骑马和短兵器近距离格斗训练。"骑士吗？很容易对付。不要和他们正面交锋，要从斜侧面插入，在他们挥动沉重的长剑和长矛前，先用钉锤或者铁棒敲烂他的头盔……其实也不一定要敲烂，头部遭到突如其来的重击，谁都会有刹那间的思维停滞，抓住这个机会，生擒敌人也是轻而易举的事情。"

希格蒙德训练这一百人的新战术，是他一直在构思完善的、基本来源于马克涅斯作战方法的战术："骑士在战场上，只能一对一地战斗，而我训练你们，要你们一百人对付一千名骑士，也能够顷刻间将他们全部击倒。速度，最重要的是速度！"

沙斯路亚东面的城墙，数度被打开缺口，攻方士兵的尸体，也几次堆积到接近城楼的高度。如果不是喀尼亚斯拉指挥出色，还有王子和领主就站在身边与大家一起浴血奋战，也许城池早就被攻破了。

"破城也只是时间问题，"希格蒙德问老骑士，"你依旧认为，还不到最后赌博的时间吗？"

"怎样赌博？"老骑士沉吟着。

"敌人的左拳非常厉害，打得我们没有还手之力。更可怕的是，他的气力也要比我们丰沛得多，这样长时间处于防守状态，总有一天会被打垮的，"希格蒙德回答，"如果是我，就寻找机会攻击他的右肋。"

"城北的贵族联军战斗力是相对要弱很多，"老骑士说，"可是他们的阵列分明是亨利克·罗贝尔亲自安排的，联系紧密，好象一堵铜墙铁壁一样……"



"是啊，是很严密。可是严密的阵列还要由人来操控。即使是铁墙，如果不会动的话，还是可以轻易翻越。"

"我明白你的意思了，"斯沃露出了会心的一笑，"铁墙上有两个薄弱环节——西边的武尔佩侯爵，那是个连基本行军队列都搞不懂的超级白痴；还有中央的维尔泰斯伯爵，非常悍勇的一员将领，可是如果他遭受攻击的话，大家都会鼓掌喝彩，没有人肯上前帮忙的。"

"那家伙的臭脾气几乎得罪了所有人，包括自己的老婆和儿子，"潘笑着问，"以谁为突破口较好？"

略尼亚斯拉和希格蒙德异口同声地回答:"维尔泰斯!"

正在这个时候,布拉德走进会议厅:"殿下,您刚才问明后天会不会降雨,根据师傅对星辰的观测,他说气温将会转暖,可能不会……"

"升温吗?"希格蒙德沉吟着,"这样潮湿的天气突然升温,也许明晨会有雾也说不定……"

第二日凌晨,雾气刚刚弥散开来的时候,奇袭部队就杀入了维尔泰斯的阵列。这支部队一共一百零二骑,希格蒙德、他所训练的一百名软甲轻骑兵,还有战士乔·邦德诺。

"请带上我吧,我对自己的速度和攻击强度很有自信,马术也还不错。"出征前,邦德诺向希格蒙德恳请道。

希格蒙德想了一想:"好吧,分你五十骑指挥。不过——必须完全服从



我的命令,而且五十骑少了一人一马,都要你以死来偿还!"

邦德诺毫不犹豫地答应了:"没问题!"

临行前,斯库里和布拉德合力利用天然的大雾给这支部队施加了浓雾魔法,隐蔽其行动。因此,一直到杀入敌阵,他们才终于被发现。

维尔泰斯,是王国内为数不多的圣殿骑士之一,天性好斗嗜杀,听到消息大喜过望,立刻命令:"先围住他们——快,我的盔甲!"

可是,等他穿戴上沉重而繁琐的盔甲,提剑上马的时候,敌人已经象阵风一样,打倒三十余名士兵,冲过他的阵列了。维尔泰斯气得大叫:"追!给我追!"

籍着斯库里所施展的魔法,希格蒙德是唯一能够在大雾中保持着平时视力的人。他发现敌方的阵列虽然衔接紧密,但是纵深却仅止一里。按照原来的计划,是在通过维尔泰斯的阵地以后,立刻转向西方,再从武尔佩的阵地杀回,争取在罗贝尔赶来增援前退回城中。但此时,另一个大胆的计划出现在他脑海里。

这次奇袭,只派出一百名精锐,既是为了减少损失,也说明仅止于尝敌和探查虚实的作用。希望籍此可以打击贵族联军的士气,而使得罗贝尔放弃右防左攻的策略,结束对城东的一点突击。

然而,希格蒙德却并没有向西回转,他指挥部下依旧前冲,直接划开了敌军的阵列。维尔泰斯所部在后紧追,却根本无法跟上轻骑兵的速度,很快就失去了目标。

望着他们消失在大雾中,很久都没有消息,斯沃有点坐立不安。斯库里在旁边安慰他:"我们的魔法力尚有返应,他们没有死亡。""他们,"老骑士突然说道,"他们出去了。"

"你说什么?他们回不来了吗?"

"他们出去了——出去后会发生些什么,让咱们慢慢期待吧。"

希格蒙德出去以后的第一件事,就是寻找比较富庶的乡村,用自己的金币购买了食物,让大家饱餐一顿。"吃到八分饱就好了,吃太饱后骑马会腹痛的。剩下的食物可以都带在身边,饿了再吃。"

五月六日,他们袭击了讨伐军后方的一个屯粮基地,一把火把上千箱的粮食烧为灰烬。八日凌晨,他们侵入奥列尔勋爵领地。

奥列尔勋爵在睡梦中被惊醒的时候,敌人已经进入了城堡,把主楼团团围住了。"你、你们是什么人?""我们是金·斯沃国王陛下的巡逻部队,"希格蒙德让一个大嗓门的部下喊话,"陛下刚刚击垮叛军,正在向王城赫尔墨进发!"

"金、金·斯沃国王……"

"你必须立刻表示对国王陛下的忠诚,和弑父弑君、大逆不道的克拉文叛党断绝往来。否则的话,陛下的三万大军立刻会将此堡夷为平地!"

"弑父……三万……这、这是怎么回事?"

那部下还想添油加醋,被希格蒙德制止住了:"说多了反而露马脚,反正谣言总是会越传越热闹的。"他命令部下喊话:"立刻支付一百箱粮食,再派你的士兵跟我们走,加入反击赫尔墨、消灭叛贼的队伍中,以示忠诚!"

奥列尔领地不过五百多户人家,守卫军不足百人,看到这样一支雄纠纠的队伍,就算有所怀疑,也不敢贸然抵抗。他立刻交出粮食,写下给"国王金·斯沃陛下"的誓书,然后调拨了四十名士兵和搬运粮食的二十名民夫,交给希格蒙德。

用同样的方法,希格蒙德又先后从瓦迪斯拉夫男爵领、格兰罗斯勋爵领,和戈耶勋爵领,骗到了四百箱粮食和两百多名步兵。十六日,他们袭击了素来残暴的博特伯爵领。当时城堡内的士兵大多跟随领主前往参加讨伐军了,留守的不过百余人。希格蒙德一把火把城堡烧为白地,然后把沿路搜刮的粮食全部分发给饥饿的领民。

"不要害怕,领主回来就拿起武器和他作战。你们是站在正义的一方,金·斯沃国王陛下的大军很快会来增援你们的!"

"这些粮食,"邦德诺问,"带回沙忠路亚不好吗?"

"我也想啊,"希格蒙德苦笑,"你忘了城池被重重围困吗?咱们回去都要再想想办法,何况粮食……"

希格蒙德的举动,使得罗贝尔被迫降低了攻城强度,并抽调部分兵力到后方去围剿和辟谣。然而,行动如风的轻骑兵部队不是这么容易被追上的,蔓烧如火的谣言,也不是一两天就可以平息的。

"到底哪条消息才是真的呀。咱们的新国王,到底是金·斯沃呢?还是克拉文呢?"

"起码,说明两军打得很激烈吧。一定是正处在势均力敌的僵持阶段,所以才都派人出来要各领主加入己方呀。"

"确切消息,赫尔墨方面五万大军,沙忠路亚方面四万,正在东方山脉西边的平原上对峙呢,听说下个月初就要开始总决战啦!"

谣言的力量,远比后方骚扰的力量更要来得强大。然而,恐怕连希格蒙德也没有料到,谣言会在当时,对某一些人产生那么巨大的影响吧。

五月十四日,在封锁并不很严密的沙忠路亚河上,守城兵发现了一条小船。小船直向城的西门驶来:"我是艾德里安·罗兹,我要觐见金·斯沃国王陛下。"

(待续)

《生命》是一部非常不错的魔幻小说。

目前,在国内虽然曾经有不少爱好者撰写过类似题材的作品,不过多数来讲都比较缺新意,或是向单一的题材靠拢。《生命》可以说是国内第一部纯粹意义上的魔幻小说,其中浸透了非天工作室创作人员们的汗水!

另外,以《生命》为主题的专题网页也开通了,上面登载了许多有关《生命》的资料和图片,而且还在举行募集居民的活动,如果你有兴趣可以前去一观。

(《生命》网址~http://sikuli.yeah.net)

集团全面解析 ファミ通 业界明星列传之一

今年日本游戏业界新成立的公司エンターブレイン和以前的ファミ通集团从表面上看好象也没什么不同，那么真实的情况如何呢?

为此最好请教一些有声望的业界人士。于是，我们直接采访了现今エンターブレイン代表总经理社长浜村通信! 根据独家调查这位编集长的声望度和学识度都达到了……

下面在我们访谈后，顺便再看看ファミ通集团的历史与相关书籍的资料。

对浜村社长的采访



——新成立的公司发生了新变化吗?社长。

浜村：公司内有些变化，但是对读者来说是没有什么变化的，改变的只是公司和社长，杂志本身没有变化。

——嗯，那么成立新公司的动机是什么呢?

浜村：一个理由是小型组织会有高效率吧。现在的互联网的信息变换分秒必争，与此对应，我们的步子也需要轻快一些。

——那么说 famitsu. com 也是以此为目标了?这样以来不是没有我们杂志编辑的饭吃了吗?

浜村：确实周刊有速度慢的缺点，但是杂志也有杂志的优势，不能以偏盖全。

——这么说来杂志还可以发展下去?

浜村：是的，我们公司也还会有出新杂志的打算。

ファミ通集团历史（到成立エンターブレイン为止）

在ファミコン登场四年后的 1986 年，以ファミコン通信的创刊号作为ファミ通集团历史的开始应该比较准确。到今年エンターブレイン成立为止的 14 年时间里，ファミ通集团陆续创刊新杂志有 12 本之多。通过ファミ通这 14 年的大事和创刊的杂志介绍，让我们回顾一下ファミ通集团的历史。



年	相关大事
1977	**★アスキー(ASCII)株式会社成立** 5月，ASCII 株式会社成立，当时成员包括现在的总经理西和彦在内不过 5 人。现在的エンターブレイン的社员有 142 人。
1983	**★ファミリーコンピコータ(FC)登场** 在计算机杂志“ロクイン”的一角登载了ファミコン的消息，这就是后来的ファミコン通信前身。
1986	**★ファミコン(FAMICO)通信创刊** 6月，半月刊创刊。这一时期有关秘技关系的记事比较多。
1987	**★PCエンジン(PC－engine)发行** 开始在每号上特别附录有攻略手册。
1988	**★メガドライブ(MD)发行** 在ファミコン通信中尽快提供游戏界新闻的栏目“エクスプレス”开始运作。
1989	**★ゲームボーイ(Game Boy)发卖** PCエンジン通信作为ファミコン通信的别册开始发卖，内容主要是 PCエンジン的游戏信息。
1990	**★スーパーファミコン(SFC)发卖** 为增强公司人员实力，ファミ通集团从南青山的大仁堂大厦搬到了同在南青山的菲泽大厦。
1991	**★ファミコン通信周刊** ファミコン通信作为游戏专门志周刊发行。同时也发行如漫画等其他刊类。

年	相关大事
1993	**★月刊ファミコン通信攻略特别号创刊** 6月，ファミ通ブロス前身的月刊ファミコン通信创刊。内容主要是游戏的攻略记事。另外，ASCII 公司转移到新天地的初台。
1994	**★PS 通信创刊** ファミ通集团为增加人员，搬到初台的光山大厦。4月，在ファミ通全力协助下，在电视台开始播出游戏节目。另外，PS 通信作为ファミコン通信的增刊号与大家见面。
1995	12月，周刊ファミコン通信改名为现在的周刊“ファミ通”。
1996	**★ファミ通 PS 创刊** 4月，作为 PS 专门志的ファミ通 PS 创刊至今。这时的 PS 发行日为每月第一个和第三个星期五。
1997	ファミ通集团转移到三轩茶屋至今。
1998	**★ファミ通 DC 创刊** 12月作为世嘉公认的 DC 专门志的ファミ通 DC 创刊。今年三月从月刊转为半月刊。
1999	**★ファミ通 64＋创刊** 4月发卖的增刊ファミ通口袋书，7月开始作为“月刊ファミ通 64＋”创刊。主要内容为任天堂游戏软件和 GAME BOY 内容。 **★アルカディア(ARCADIA)创刊** 11月，街机游戏专门志 ARCADIA 创刊。
2000	**★エンターブレイン株式会社成立。** 3月1日，提供游戏情报的互联网站主页 famitsu.com 开放。 4月1日ファミ通集团从 ASCII 独立出来，成立了エンターブレイン，社长由浜村通信担任。

纵横四海



应读者的需求做到最快速的报导!

周刊ファミ通 300日元

提供业界的最新、最快情报，可以说是日本游戏业界刊物的NO.1。

BOSS 浜村弘一 39岁



带有浓厚的介绍性的刊物

ファミ通PS 490日元

拥有最全面介绍PS即将发售游戏的权威栏目。

BOSS 松本秀寿 40岁 独身

读者参与性极强的杂志

ファミ通DC 550日元

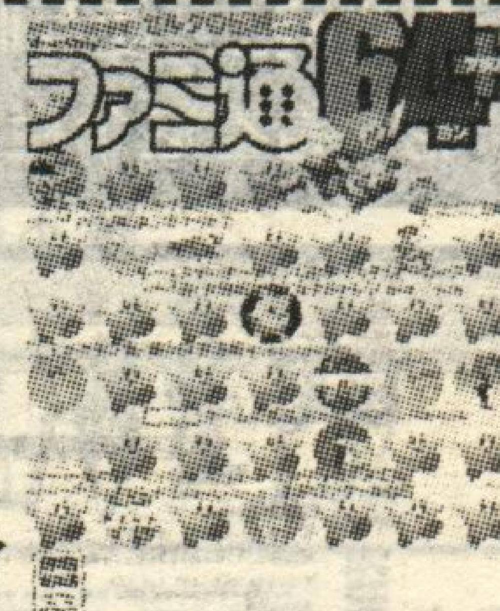


包括封面与海报的制作都融入了读者的想法和心愿。

BOSS 相泽浩仁 ??岁

任天堂系杂志

ファミ通64+ 490日元



任天堂的特点充分体现在这本刊物之上。

BOSS 加藤克明 35岁 独身



作品重视

E-LOGIN 650日元

主要以介绍美少女类的游戏及作者原创作品为主。

BOSS 堀井洋 31岁 独身



体现出GAME的魅力

ファミ通ブロス 450日元

通过对游戏制作的记录和对公司的介绍这些独立的视点来体现GAME的魅力。

BOSS 新井创士 40岁

LOGIN杂志的原祖

LOGIN 720日元



创刊已经有19年的杂志，目前有一个兄弟刊存在。

BOSS 原田一郎 33岁 独身

原创性是关键

TECH GIAN 1000日元



收录了大量的原创作品，并以附送大量CD-ROM为特点。

BOSS 林 久德 28岁 独身



对漫画界的冲击

コミックビーム 490日元

以完全独特的风格冲击着现在的漫画市场。

BOSS 奥村胜彦 37岁



业界的新旋风

ARCADIA 680日元

以攻略为主的专业街机杂志，虽然创刊不久，但极受好评。

BOSS 林 久德 28岁 独身

赛马的专业杂志

サラブレ 620日元



有着专属于其杂志的《血统马攻略》的专题文章。

BOSS 雨宫邦幸 33岁 独身

极具轻松气息

OUT DOOR FIELD 780日元

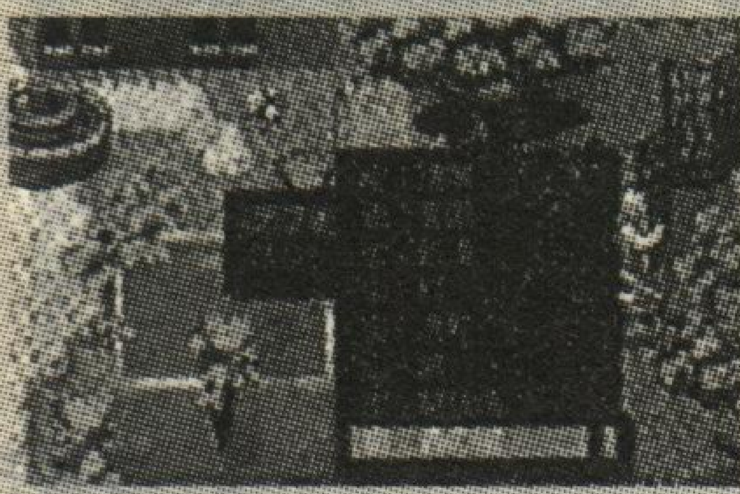


专门属于网络数字时代的杂志，介绍休闲的娱乐方式。

BOSS 那田时广 31岁

关于软件的开发

近年来也致力于出版业以外的事业，在软件开发上小有成就，以"××工场"为知名系列。



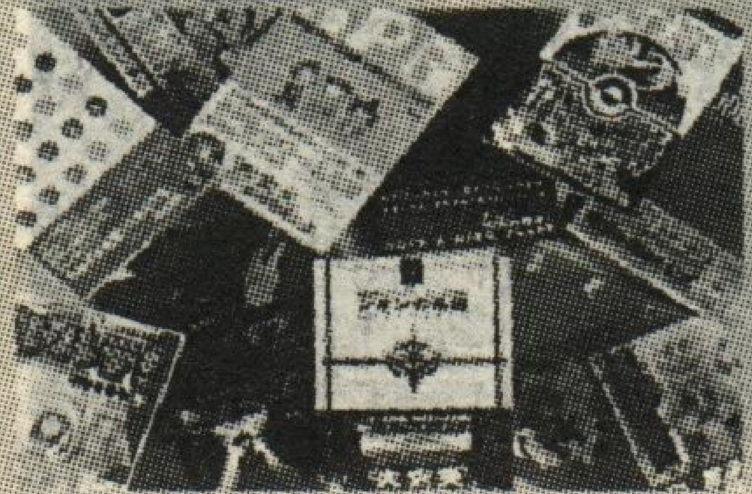
影像的制作

因为DVD的普及，以及今后市场的需要，目前也在进行影像的制作。作品现在有：东京电视台放映中的"GAME WAVE"。



攻略本和书籍

自从开始有介绍游戏的刊物以后就一直在进行单行攻略本和GAME小说的制作。



网 站

今年3月1日起，专门的网站也已开设，目前只限于新闻方面的介绍。

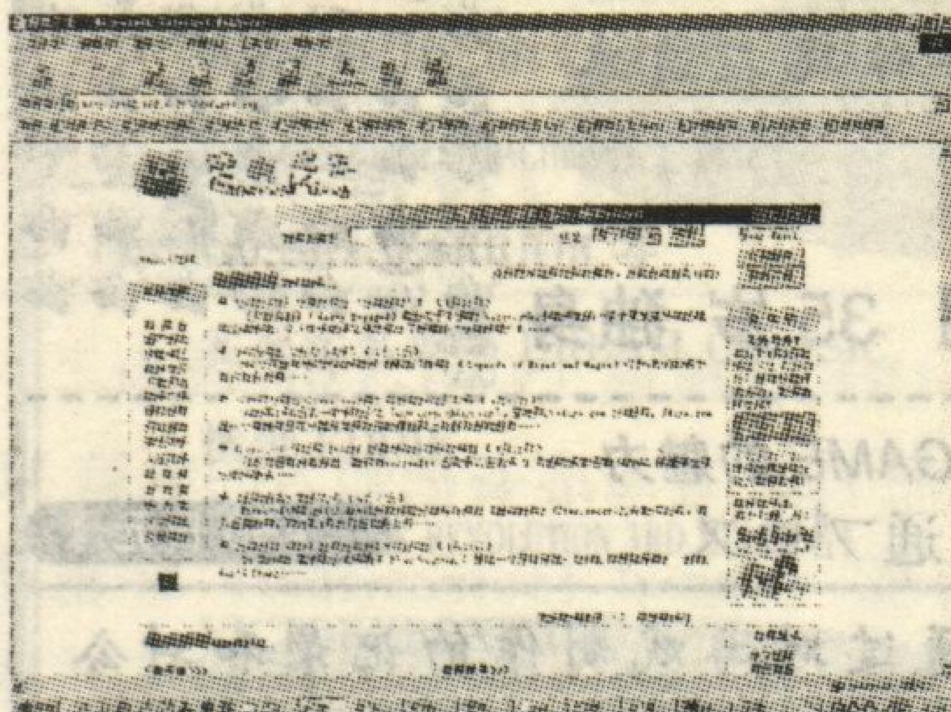


NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

http://www.newtype.com.cn http://www.newtype.com.cn http://www.newtype.com.cn

随着中国电信将电话费/网费进行了调整,上网变的更加便宜了!这使许多喜爱 游戏/动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变的更加丰富多采。许多新 上网的 TV-GAME FANS 有个疑问,国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:



金智塔"游戏之王"——游戏玩家的乐园

■网址:http://www.gameking.net.cn ■访问速度:★★★★
■网站设计:★★★★ ■专业程度:★★★★
■网站内容:★★★★★ ■人气度:★★★★★

随着电脑在国内家庭中的普及,玩电脑游戏及网上冲浪成为当今非常时髦的事物。若是经常上网的朋友便会知道,现在基本上所有的综合类网站都有游戏版块,如果你是个游戏玩家的话,到哪都可以看到最新、最快的游戏资讯。现在我要向大家介绍的是一个专业游戏类资讯网站——金智塔"游戏之王",在那里,你可以找到全球所有关于游戏的东东。

金智塔"游戏之王"(http://www.gameking.net.cn)是一个专业提供游戏资讯及相关下载的游戏类网站,自 1999 年 4 月 25 日开通以来,至今已一年有余。

现在就为大家介绍一下站点的各个栏目。



新闻台:这里集中了全球最新最快的游戏界资讯,包你一饱眼福:

国产游戏:主要以介绍大陆、港台游戏界动态,游戏相关产业的发展,并开辟专栏进行讨论。

攻略专区:这里一定是玩家们最喜爱的地方,无论是电脑游戏还是电子游戏、最新游戏还是以往的经典游戏,这里都有最详尽的攻略。你完全不必担心找不到你所需要的游戏攻略,游戏之王提供了方便快速的查询功能,你只需点击游戏名称第一个字的第一个字母,便可以准确地找到你所需要的攻略。攻略专区更新很快,哪怕是刚刚新出的精彩游戏,在这里你都可以找到其详细的攻略。

秘技专区:与攻略专区一样,你可以按字母找到你所需要的游戏攻略,包括电脑游戏和电子游戏。



下载天地:你是否为游戏的变态难度而苦恼呢?你是否想得到最新游的 DEMO 呢?在下载天地中,你想要的你都可以得到。

动漫广场:爱好动漫的朋友们的天地,有动漫音乐、图片下载。



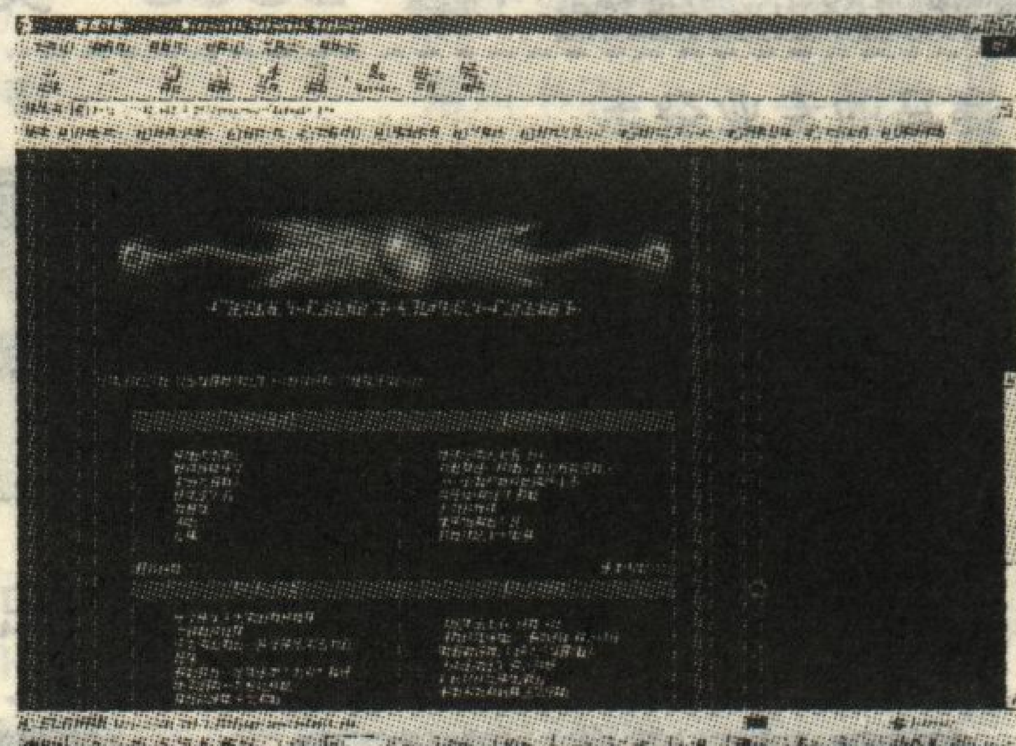
模拟世界:最新版本模拟软件,提供大量 ROM 供测试及备份之用,以及相应游戏公司及主机知识介绍,对模拟器的评析和一些模拟器的基本知识,做好分类检索,便于查询。

网站推荐:为大家推荐各类游戏网站或相关网站,作简单评价。

游戏评析:

游戏速递——全面介绍正在开发或即将发布的热门游戏的最新介绍。

热点追踪——主要追踪报导刚刚上市的热点游戏的攻关心得和评论。



经典评论——以经典游戏的玩后感为主要选择对象,侧重于网上名人的经典文章。

杂谈游戏——收集与游戏有关的系列小说、杂文、评论。

人在江湖:国内首款真 3D 图形 MUD 游戏《人在江湖》的专题网页。

回音壁:收集网友好的意见和建议。

游戏室:提供金智塔公司大型网络游戏,Flash 小游戏和棋牌类休闲游戏。

聊天室:游戏之王提供的供访问者们交流心得、放松心情的地方。

大众论坛:游戏之王最新改版完成的论坛。

文/西邪子

下面是NEWTYPE网络社区(www.newtype.com.cn)游戏论谈里的精彩文章，欢迎大家一起来讨论，这是属于游戏迷的空间，请大家尽情的发挥吧。好，网上见!

“火焰之纹章”系列一直是玩家津津乐道的作品，网上的评论也自然少不了。下面是一篇网友的发言：

●再论《纹章》,《776》vs《系谱》续

经过一段时间的苦练，小弟打穿了《776》，感受颇深，现来批刺一翻。

首先，人物形象设计大不如前，各位观察战斗画面时是否发现主角利夫的头部是否缺了一块？而南娜则给人一副刚哭过的样子。

其次，游戏的平衡性有很大的问题。例如远程弓兵完全就是一个bug，攻击范围达10格(还有15格的)，表面看来没问题，但我们从另一个角度来看，《776》每关地图都比《系谱》小的多，同样攻击范围的弓兵当然威胁更大；还有远程弓兵的命中率高达75，可说是“远程弓兵，箭无虚发”。我的飞马骑士speed,lucky全满，拿的是6点的轻枪，站在山上(效果值30%)，远程弓兵仍用40%的命中率打得我死无全尸！可恨啊!!!

再次，游戏中人物的属性上限是20点，可人物转职前后共计可升40级，也就是说“质变不量变”的事时常发生，完全失去了《系谱》升级的爽快感。

失望！失望！太失望了！！！依我看，《776》作为《系谱》的外传也嫌太差。难道“硬骨头”任天堂也被软化了？实在令人心痛。

这是近来网上讨论比较热烈的主题，希望喜欢“火焰之纹章”系列的朋友也加入进来。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

“超级机器人大战”系列也是玩家们非常喜爱的作品，将要在5月底发售的《超级机器人大战α》对于SRW爱好者来说，是一个盛大的节日，到时欢迎大家来我们社区进行讨论。

●大家一起来讨论超级机械人大战吧!

stimpackedmarine:

大家一起来讨论超级机械人大战吧！

feverdeath:

我觉得srw玩起来太累啦!!动不动就几十话，太麻烦，不过，要是比耐力的话，我会玩的!!

nijino:

如果没有金手指的话，G(资金)是一个很严重的问题．连续玩5个小时会崩溃的。

happypan:

1．它的设计是很成功的；

2．它的难度是比较高的。尤其是EX，得算着HP硬打；

3．它是最能让我们养成存档习惯的。经常被1%的命中击落，经常99%也打不着敌人，经常让敌人连用N次见切或分身；

4．它是最让我们产生用金手指欲望的，敌我机体差异太大，铁(钱)又太少；

5．它是我的至爱。

macrosszhao:

我对你是很有感情的，是你把我领进SFC的世界的(SRW3)，而且你也不难(金手指)。我现在都记得SRW4的密码04620EABABD670，是你培养了我的耐心，使我鼓起了玩日文RPG的勇气，因此我玩了FF6，因此我玩了FF7，因此……我被SQUARE迷上了，呜呜呜……SRW谢谢你，虽然SQUARE夺走了我的心，但我永远不会忘记你的。(话说回来，我也不会玩你的，别想再摧残我！......)

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

《星际争霸》这个游戏无论是在家用机还是在个人PC上都有很多爱好者，下面这篇文章就是《星际争霸》结合了《大话西游》的搞笑文章：

●轻松一下:星际争霸的语音修改方案

templar:

星际中的人物语音似乎单调了点，应该加以改进，以Terran的机枪兵为例，当你用鼠标点中他时，他会说:“收到!”

再点一次，“我说收到!”

再点一次，“我不是说收到了吗?”

再点一次，“收到了!第一次就听见了!”

再点一次，“Commander，我跟你这么多年了，饶了我吧!”

再点一次，“Boss，就算你怕屏保出来，也不用拿我开涮吧?”

再点一次，“……”

再点一次，“@ #% $% & *”

再点一次，“大家看到了，这家伙没事就长篇大论、婆婆妈妈、唧唧歪歪，就好象整天有一只苍蝇，嗡嗡嗡……对不起，不是一只，是一堆苍蝇围着你，嗡嗡嗡……飞到你的耳朵里面，救命啊……救命啊……所以我就抓住这只苍蝇，挤破它的肚皮，把它的肠子扯出来，再把它的肠子勒住它的脖子，用力一拉，呃……整条舌头都伸出来了，我再手起刀落，哗……整个世界清静了!现在大家知道，我为什么要杀他。”

再点一次，机枪兵自爆了!呜呜呜……

责编/CARL WANG

当今热点

实况足球四自组球队完全上手指南

实况足球四（WINNING ELEVEN 4，以下简称 WE4）以一个 MASTER LEAGUE(顶级联赛，以下简称 ML)模式使次世代的足球游戏达到了一个高峰，从而进一步赢得了足球游戏迷的心。而 ML 模式最大的乐趣在于自组球队，在此我想说的是 ML 模式的一些心得，与同好探讨。下面，我将从阵型，人员选材，战术安排和 ML 的乐趣等几个方面来说明：

(一)阵型篇

首先要提出的是：在 ML 的组队过程中，阵型是我们最先应该考虑的因素，阵型决定选材标准。

这样说是因为 ML 与国家队和 U22 队都不同，具有自己的特点：国家队和 U22 队的特点是每个队的人员已经确定，而每个人的个体素质不同，我们只能在现有人员基础上通过对战术和阵型的调整来达到加强球队的目的；而 ML 模式选材面广，具有前两种球队所不具备的广泛选材基础，因此，我们的重点就应该放在阵型上，先考虑阵型，再考虑人员。

阵型按照攻防强度来说可分为：进攻型，防守型和平衡型。每个阵型都有自己的优缺点，我们要做的就是扬长避短，发挥阵型的最大优势，下面是 WE4 的基本阵型的评价：

1，4－5－1A：该阵型采取的 5 个中场中只设置了一个后腰，而把中场的重心放在中前场，因此显得攻强于守；

2，4－5－1B：与 4－5－1A 不同，双后腰是其特点，使中后场比较扎实，前场由三个队员组成，策应单前锋的攻击，是重视后防的阵型；

3，4－4－2A：采用菱形中场，依靠队员的补位和协防来攻防，是最基础的阵型；

4，4－4－2B：双前腰和双后腰是其特点，比较重视攻守平衡；

5，4－3－3A：攻强于守的阵型，重视前锋的抢点，多采取下底传中吧；

6，4－3－3B：加强了防守的 4－3－3，但中场弱小是其缺点，充分依靠前峰的个人表演；

7，3－6－1A：重视中场，激烈的中场控制和远射是比赛取胜之道；

8，3－6－1B：加强防守的中场重视阵型；

9，3－5－2A：中路进攻的典范阵型，用中路的人数优势来攻击，对后卫和防守型中场的要求很高，大家象曼联一样去打吧！

10，3－5－2B：加强了中路的防守，两个中卫对后卫线的协防是关键；

11，3－4－3A：比 4－4－2A 多一个前锋少一个后卫，对个人能力要求很高，是全攻全守的阵型；

12，3－4－3B，双后腰加强了防守，下底传中吧！

13，5－4－1A：防守，防守，防守！

14，5－4－1B：防守阵型的集中体现，靠反击得分；

15，5－3－2A：大家不要以为这是个防守的阵型就忽视它的攻击力，其实两个边后卫的助攻才是进攻的方式；

16，5－3－2B：全队收缩到己方半场防守。

大家根据自己对足球的理解去选吧！

以上阵型具有自身的优势和劣势，因此，我们有必要对自己选定的阵型的个人位置作调整，以达到扬长避短，发挥优势的目的。

以 4－3－3A 为例，单后腰对于中路的防守来说是不足够的，因此我将两个突前前卫后移至中圈附近，以呼应防守，再将中锋尽量后撤，接应中场和两个边前锋。这样一来，就达到了改善中场防守的目的！

总之，阵型调整的原则是：弥补不足，加强优势。大家自己把握哦！

(二)选材篇

确定了你满意的阵型，接下来就是选材了，下面是对 ML 内各种素质的人材的分类：

1、DF(后卫)分为：

①高大型：高大型的 DF 对一支球队来说是必不可少的，这类 DF 在后防线上的作用通常是防下底传中球和角球争顶，是 CB 的主要人选，突出队员有 STAM、NESTA 等身高，跳跃和防守能力具佳的队员。(选材条件：HT、DEF、JUP POW、BODY BAL)

②协防型：该类球员在防守意识上是后防线上最好的，主要作用是协防补位，使后防不致出现较大的空档，是 CB 的下一人选，突出队员如 CANNAVARO、GAMARRA、AYQLA、RADEBE 等。(选材条件：DEF、SPEED、STAMINA、BODY BAL)可为 SW。

③盯人型：该型球员是对对方箭头球员盯防，突出队员有：WORNS、TUDOR、选材条件：STAMINA、BODY BAL、SPEED)。

④助攻型：通常是边卫人选，也有像 GER 的 MATTHAUS 助攻的，突出球员有：R. CARLOS、JARNI、BABAYARO 等。(选材条件：OFF、STAMINA、SPEED、SHOOT PWR、DASS ACC)。

2、GK(门将)选材：

①稳健型门将：扑球很稳，一般不出大禁区，防高球厉害，突出球员有：SEAMAN、PERUZZI、帕柳卡、BARTHEZ。(选材条件：DEF、BODY BAL、JUMP、HT)



②兴奋型门将：场上很积极，经常走到大禁区外扑球，身高不高，通常为南美门将，突出的有：奇拉维特、CAMPOS、依基塔。（选材条件：DEF、SPEED、JUMP、技巧），由于该类门将有出击的习惯，所以扑单刀球是一流的，但同时要防住对方的中场吊射哟。

3、MF（中场）：

① DM（防守型中场）：是后腰的当然人选，重视防守、参予进攻，是球队的中场枢纽，突出人员有：HIERRO、RIJKAARD、NDO、DAVIDS、SEEDORF。（选材条件：DEF、STAMINA、SHOOT POW、BODY BAL）。

② OM（进攻型中场）：是进攻的发进者，为FW输送炮弹的人们，突出人员有：ZIDANE、R. DEBOER、BECKHAM等。（选材条件：PASS ACC、OFF、技巧、盘带、弧线）。

③ SM（边前卫）：通过两翼插上助攻，下底传中好手，注意左右脚对左右边下底传中的影响，突出队员有：GIGGES、奥维马斯。（选材条件是：SPEED、ACCEL、技巧，盘带）。

4、FW（前锋）：

① CF（中锋）：作为中锋要有高度和力量、射门精度，利用身体优势射门。突出队员有：BIERHOFF、KLUIVERT、VIERI等。（选材条件是：OFF、STAMINA、BODY BAL、SOOT ACC、JUMP PWR、HEADWG ACC、HT）。

② CW（翼锋）：走边路突破或传中，是灵巧型的FW与CF应一起配合使用，突出队员有：DEL PIERO、LOPEZ、REBROV。（选材条件是：SPEED、ACCEL、SHOOT ACC、技巧、盘带）。

以上是人员素质在组队选材时的一些心得，但我们在进行对阵型的人员配置时要注意：

①人员的合理搭配，尽量不要安排相同类型的人员在相近的两个位置上，做到人员优势互补，体现到阵型中去。

②正选同替补的关系是按状态来定的，一个位置上至少安排一个相同类型球员的替补。

举个例子，如果要打4-4-2A的阵型，DF中的两个CB可以一个是SW，负责补位，另外一个去盯人，两个边卫只能有一个助攻，中场的两个边前卫一个协防，另一个助攻，前锋也要采取一高一快的组合。

（三）战术篇

如果你的阵型和人员都选好了，接下来我们要做的就是战术设置，我们要通过战术设置强化阵型和位置，达到攻防有序的目的。

实况足球4里的阵型计有以下几种：

1、中路进攻：适合中场人数多的打法，3-4-3、3-5-2、4-5-1、3-6-1等阵型适用，是足球阵地战的技术，多打点短传渗透吧！

2、右路进攻：将进攻位置集中在右边，通常是右边的SB和SH能力较高时采用的方法，我采用下底传中45。斜传和边路回传中路，适合没有两个SH或SB的阵型，如5-3-2、4-4-2A等。

3、左路进攻：同右路进攻一样，不过转转换了方向。

4、长传转移：须配合右或在路进攻一起用，先用某一边的攻击拖住对方阵型重心向这方移动，再找准机会传给另一方的空档。

5、交叉换位：防止对方盯人，用来扯动空档，如对方用紧逼盯人效果最佳。

6、拖后中卫助攻：如果要设定这个战术，一定要将中卫附近的人设为补位，否则空档就会出现，助攻中卫的攻防素质要好。适合于3-5-2、3-4-3。如果是对CB的话，一定要设一个向后回撤补位才能保持后防阵型，应和重视中场的阵型一起使用，同时用上造越位和区域防守吧！

7、区域防守：在局部区域里以人数优势去遍抢，注意按口去配合和按L1+×补位，适合防守和中场重视的阵型。

8、防守反击：用于防反阵型5-3-2，已方半场拿球后用大脚向前传给前锋吧。

另外，《TV&PC》2000.3号上说战术设置对下方的两个阵型是"比赛中换阵型用"，其实据笔者研究，是指该战术设置用于那两个阵型中才对。由于我们EDIT的阵型是储存在STOCK1~~~4中的，因此就应该将战术设置中的两个阵型换成你所EDIT的STOCK阵型，这样才能发挥战术的作用！（一个队能同时储存5个EDIT阵型和战术）。

战术的设置一定要将阵型的优势发挥出来才行哟！

（四）花絮篇

有了上面这么多东西，组成一支自已的梦幻球队就不成问题啦，但ML的乐趣还远不止于此，记不记得ML中有些人是怎样都改不到名字的？有的人的素质很高哦，比如说帕柳卡、代斯勒、易卜拉欣．巴等，找找看！

你也可以组织联赛原班人马队员和明星队，比如说我就组织了非洲明星队和亚洲明星队，还有比较搞笑的成人队（19岁以上）和矮子队，光头队，U22欧洲明星队，等等，总之，你能想到的就能组织出来哦，唯一就是要买一张大容量的记忆卡。

好了，就说这么多，希望大家和我讨论，我的E-MAIL是aleale@ sina. com，欢迎大家来信！！！

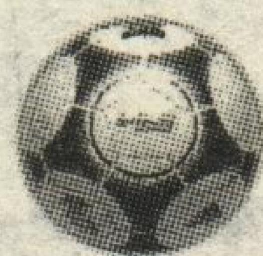
（注：本文中的一些英文词是实况足球四里的足球术语，详见实况四，另外请参考实况足球中文站的术语说明）

文/aleale

网友提供秘技

master leadger是we4的一个卖点，通过它你可以组建自己的一只dream team，或是组建所有完全真实的俱乐部。但一只dream team还好，可要把所有的俱乐部都做成那就须要惊人的耐力了。就算你用金手指，可每轮比赛只能购入2人的限制也会让你怒值全满。但是你只要在SAVE后reset，插上金手指，开机读取记录，购入2人后，save（千万别忘了），再reset，再读记录，yes！又可以购入2人了！如此反复，这样只用一轮比赛你就可以买齐所有的队员了！





编读往来

"从这个月起《电&电》的编读你暂时先接一下吧……"，我抬起头望了望站在桌前的总监，又回头看了看，身后没有别人，似乎确实是对着我说的……但是……为什么！!虽然新来不久，每天都可以看到游戏部的同志们在外屋打打闹闹，但为什么要选上我？之前从来也没有做过啊！！刚来单位就给我这么重的任务？？真不知该笑还是哭。无奈天命不可违……更何况总监大人有时比天还可怕，如果拒绝，恐怕会在一片闪光后，希里糊涂地倒在地上（大人背对我的尸体而立，还有一个好大的"天"字）。于是我只好收拾抽屉，告别刚坐几天还没坐热的椅子，到隔壁屋的游戏部来工作了。这就是事情的大致起因，为了避免误伤，先和大家打个招呼，各位好，我是NEO，虽然叫这个名字，但是并不会躲子弹，长得也比基努李维斯要帅一些，由于公司内部的人事变动，今后的几个月里将由我来暂时代理编读的栏目。我没有游戏部的达人们这样专注，也比不上动漫部的怪人们疯狂，但是我会尽量把工作做好，也希望能得到大家的支持，那个……工作不熟的地方还请多指教了。

NEO

恶魔酒吧 EVIL BAR



FILE. 1

玩友神州社是一个很有潜力的活动，鉴于其发展的丰富性与目前形式上的单一性之间的许多矛盾，在阅读了大量的读者来信并参考了网上意见后，我们决定将这个活动暂停两个月，改进后重新推出以回报广大会员对此栏目的支持。由于之前的事务完全没有插手过，所以NEO对这个组织也没有的了解，现在突然接过来，真是有些不知所措。不过好在这几天没日没夜地恶补了一下，已经对神州社的结构有了一个大致的了解，对这个活动在未来的发展也有了一些自己的想法。在这两个月里欢迎所有的读者给我们来信，谈谈你们对玩友神州社及杂志今后办刊方向的看法，然后我们将在研究后给大家一个交代，也许在现在的基础上做一定的改进后，重新推出一个新界面（迄今的所有会员的资料和等级均予以保留），并且考虑将神州社搬到网上，增强互动性。总之欢迎各种不同的意见，切的决定权在大家手中，请告诉我们你们真实的想法和期望。这栏目挺好玩的，改一改，应该会更好吧，希望到时候能够有接替NEO的人出现（……我想回到里屋和MM们在一起……）。

面对着大量的升级转职一类的信函，

FILE. 2

驰骋君的"决战"攻略引起了很大的反响，一位读者因为受攻略感染而毅然买下PS2，并大力推荐给周围的朋友，他的朋友们是否也那样冲动就不得而知了。不过"决战"确实是一款非常棒的游戏，包括片头在内所有的画面几乎都是即时演算的，而非CG。KOEI的偷懒和PS2的强大机能，驰骋大人流着眼泪说：自己不知道究竟该遗憾还是高兴。就连公司里对战争题材一向不感冒的女士们也站在旁边看了许久，已经很少玩游戏的NEO也亲自来了一次"关原合战"，虽然败得很惨，但是看到了那么多帅哥美女也算值了，岛左近和真田幸村一比之下，顿时失色，真田十勇士竟然都是美女……呵呵……有意思。

编读往来



FILE. 3

CAPCOM 的著名 RPG 系列龙战士第四作终于发售了，编辑部里负责攻略这个游戏的是以耐心闻名的 E·T 君，他从一拿到游戏开始就一动不动地坐在屏幕前，不停地打杀一些大虫子和大人参一类的怪兽，连五一的假期也不例外，截止至我做完这两页的时候，他刚刚打穿这个游戏，总 BOSS 挺结实，结尾的主题曲也非常好听。刚才问了问 E·T 君的感受，他说这部"火焰的气息"基本可以算是三代的 POWER UP 版，言下之意也就是说还不错啦。不过战斗时的背景音乐有些古怪，似乎和紧张的气氛不太合拍，还有那些样子很奇怪的"龙"，老实说一点也不像是传说中的兽神，倒是和蚯蚓差不多。

FILE. 4

本月的另一件大事是三周年纪念号里提到过的新街口 J 老板，在经历了数年单身贵族的漂泊后，他终于找到了自己的港湾，《电子游戏与电脑游戏》的编辑们全员出席，很多游戏圈的新老朋友也都到场祝贺，盛况空前，高潮迭起。

FILE. 5

有读者打电话询问，杂志夏季暑期是否有意举办笔会，这个我现在不能回答，因为我也不知道。但是前几天动漫部的人去参观一个什么漫画集会，回来的时候好象在和主编商量类似的事情，也许会搞也说不定，我也是新人，说不好。也有读者询问今年是否会像去年一样做一本四周年纪念号，这个的回答是肯定的，七月份见分晓吧。

FILE. 6

土星竟然还有游戏发售？！！真是有够顽强。在今天，当大家将全部注意力集中在 DC、PS2 以及 X—BOX 和海豚这些业界新宠的时候，土星竟然又新发售了一款游戏"FINAL FIGHTER"，不知道在街上能否买到呢。

FILE. 7

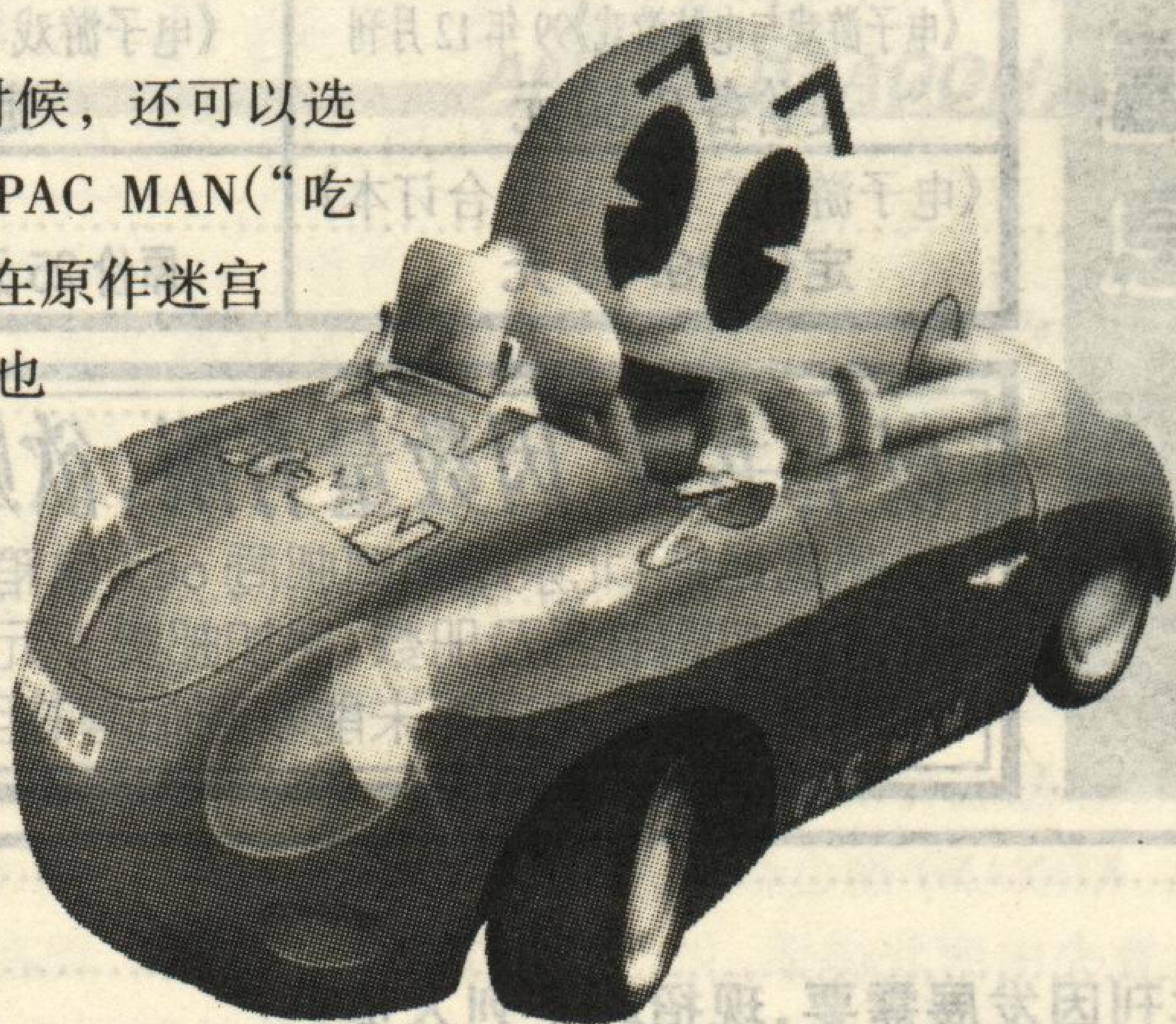
在北京音乐台无意中听到了一个游戏音乐评比的栏目，可以听到像"街霸"或是"樱大战"等游戏的经典配乐，有兴趣的人不妨听听看。看来社会上对游戏是越来越重视了，前几天听说几家电视台都有意在明年搞类似原来凤凰台的"电玩大观园"一样的节目，希望这类事情越来越多才好。

微软似乎铁定是要被分家了，股票狂跌之余，盖茨是否笑得比哭还难看？他又是否还有力气去完成自己一统天下的事业？X—BOX 这架杀向家用游戏机市场的战车能否所向披靡呢？相比之下，我倒是更关心帝国时代二任务版的情况。

FILE. 8

PS2 上的《山脊赛车 5》真是太酷了，依旧秉承山脊系列爽快却非真实的操作系统，画面也更上一层楼。也许是怀旧的心思作崇亦或是中国人比较传统的审美情趣，感觉上总觉得深水蓝实在是不如我们的丽子可爱，不过这也许就是当今日本年轻人的观念新潮流吧，气质可以一般，但穿着一定要前卫才行。

当跑满三千公里的时候，还可以选出 NAMCO 的招牌人物 PAC MAN（"吃豆"的黄色大饼主角），在原作迷宫中追捕它的那四个幽灵也会骑着 Q 版的摩托车登场助阵。在完全写实的背景下几个"圆滚滚"的东西在互相追逐，是非常有意思的场面，DRAGON 和 E·T 两位编辑就整天乐此不疲，一圈圈地赛着……



责编/NEO

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至：北京清河邮局062信箱 邮购部 邮编：100085，进行购买，每本书请附2元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上、下半年合订本》 定价：各28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《三周年纪念号》 定价：6.5元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'99上、下半年合订本》 定价：28元	《电子游戏广场7、12~16》 定价：10元	《梦幻总动员》 定价：20元
《偶像时尚》 定价9.80元	《电子游戏与电脑游戏》2000年3月号 定价：7.90元	《电子游戏96、97典藏本》 原价：22元 优惠价：15元	《梦幻总动员续》 定价20.00元
《电子游戏与电脑游戏》99年12月刊 定价各6.50元	《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价6.5元	《梦幻总动员1、2》 定价12.50元	《电子游戏与电脑游戏》2000年1、2月号 定价各6.5元
《电子游戏广场7~12合订本》 定价29.80元	《剑魂》 原价25元 优惠价：20元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元	《电脑游戏最新指南与攻略》 原价：22元 优惠价：15元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部 邮编：100085
②注明邮购书名及册数(另加邮费2元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员：

1. 文字编辑一名。要求：30岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求：30岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

TV&PC ~ FFIX 最新特报

我们将以最快的速度连续向大家报道有关于超大 RPG“最终幻想IX”的一系列消息以及日方公布的各种情报，请大家与我们一同关注这款 PS 上“最后的幻想”。

连续报道第二回!









FF 最新特报　新角色与系统大公开!

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

公主、王国、骑士、不思议生物……

在这次的『最终幻想IX』世界中，有着8名主角活跃着，上次已介绍了3名主要人物，这次会为大家介绍另外5名主角。不过SQUARE的公布资料有限，所以目前还不能为大家详细地公布每个人的故事背景。我们会在以后的期刊中，陆续为大家介绍相关资料，请继续关注我们的『FF 最新特报』。

机种:PS　厂商:SQUARE	类型:RPG
媒体:CD－ROM(未定)	发售日:7月19日发售预定



关于角色

上月本刊刊登了“FAMI 通”浜村通信对坂口博信的访谈，在那次介绍中SQUARE主要公布了三名角色的画面以及简单的资料，而在本次的资料公布中，又追加了5名主角，据SQUARE称，这8名主角将会是本次“FFIX”中活跃的主要角色。

由天野喜孝先生亲自绘制的人物带有明显的“幻想”特征，每名角色不同的性格与风貌都能通过天野喜孝先生的画笔体现出来。在“FFIX”的这个世界之中，因为没有明显的“人类”的概念，所以8名角色特征各异，而且关系也各不相同，未知的命运把他们联系到一起去……



放弃公主的身份，找寻真正的自我

“FFIX”的角色，是“幻想”与“重归最初”的象征，熟悉FF I～V的朋友一定都了解，“公主”一直是FF系列的角色象征。象右侧的介绍那样，期代那之所以参与冒险就是为了守护嘉莉特公主，而且在最早的画面公布中骑士斯代那所抱的小女孩就是嘉莉特公主。从希丹和比比的视角来看嘉莉特公主，她周围仿佛一直都存在着无人了解的危机，而且危机随时随地都在危胁着她。从目前公布的资料来看，嘉莉特公主是为了找寻真正的自我而离开王国的，那么她所要找寻的自我究竟是什么呢?

嘉莉特

守护公主的骑士

斯代那



前回特报中提到过的骑士斯代那，是被王国派来保护嘉莉特的。斯代那拥有骑士的忠诚与正直，并象所有的优秀骑士一样誓死守护自己的诺言。为什么斯代那不象其它角色那样对人生与未来充满迷惘与困惑呢? 为什么斯代那在人生的道路上选择了这一究极的“职业”呢?这一切都有着迷一样关联事件，在游戏中去解答吧!



▲向前！在冒险中永远为了守护公主而奋勇



比比



有着属于自己的一定会遵守的原则

即是盗贼又好色，这样来看只是一个很一般的男性，但他却有着另外一面，他有着属于自己的一定会遵守的原则。但是，希丹的判断基准却不是我们通常说的通过细致的理论或善恶的区别，而是依靠自己的心，这是一位拥有正直性格的男主人公。



希丹

寻求生存的证明

黑魔道士比比，坂口博信在对他的介绍中曾说过“这是个重要的角色”，并且在开始公布的画面中就有许多场面有比比登场，由此可见比比在游戏中登场机会会很多。黑魔道士，从其自身已经很难体会到生存的感觉，那么究竟是谁在掌管着这颗“软弱”的心呢？拥有这么一颗心的比比为何还要去追寻生存的证明呢？

TV& PC 最新特报 作品中的主角 主要人物介绍



艾格



莫古喜爱的孤独少女

身材非常小，但穿着异常华丽的艾格，每天都在忍耐着孤独感的侵袭。真正能支持艾格的人已经全部离她而去，这可能就是她一直孤独的原因吧！但这些人是怎么离开的呢？与这相关的事件与故事的主干有着极为“深厚”的关系。通过下图我们可以了解到，在她的家中有着大量的莫古，那么在战斗中她能否召唤它们呢？



用拳头说话的男人

一看就知道，撒拉门特是一位依靠身体来战斗的武斗家的角色。他本身也知道力量并不能处理任何的事件，但每当有事件发生时，他依然还是依靠力量来解决一切问题。撒拉门特，一位喜爱自由与孤独的武术家，他经常在一个又一个村庄之间流浪，一次他在一个村庄中遇到了希丹，这个与他志同道合的人，于是故事便这样展开了。这样的一个人加入到团体中会有怎样的变化呢？

撒拉门特

TV& PC 最新特报 能否使用召唤兽

克依娜

最大的特点就是吃吗?



▼为吃这唯一的兴趣而生存的克依娜，到底能不能将敌人也变成他喜欢吃的丸子而消灭掉呢，这个问题只能由 SQUARE 自己来回答。



无论从任何都不比比比差的不思议生存,他所拥有的能力目前为止 SQUARE 还没有进行全面的公布，但可以判明的是他肯定有奇特的特技。看上去他唯一的爱好就喜欢吃各种各样的东西,喜欢把它们搞成丸子一样的东西吃下去。“FFⅨ”中每名角色都拥有不同的特殊能力,但不经 SQUARE 具体说明的话,还真难做出正确的判断。这种不思议的生物也有自己的苦恼,那就是有一天他不喜欢吃了又怎么办呢?

手持长枪，站在高处望向天空，这就是在“FFⅨ”中登场的另一位女性角色,她的职业就是传说中的“风水士”,这可是 FF 系列的标牌职业。在游戏中,有着“FF”系列特点的她长着只有鸟才拥有的两只脚，外形上看的确有幻想的味道。从性格上看,她没有什么感情的波动,拥有着豁达的心胸，但实际上她有她的秘密。芙莱娜一直都怀念着过去与心爱的人在故乡的生活,但这种日子已经没有了,所以这使她十分烦恼。

心中永远的烦恼……



▲在高大的建筑物顶层，难道她真有风水士的能力，能够读懂大气流动的变化？真是迷一样的角色。但她的战斗力应该不会很低。



芙莱娜

TV& PC 最新特报 考虑角色的关系 考虑角色的相性 在游戏中体会吧!

坂口博信&天野喜孝的对谈



在东京 GAME SHOW 2000 春的 SQUARE 发表会上有着坂口博信与天野喜孝两个人的关于“FFⅨ”的人物设定及世界观设定的特别交谈的录像。在这里把这一段录像公开，以便于我国的游戏迷们可以全面了解到一切的交谈内容。



坂口：过去一直是由天野负责为我们的 FF 系列描画人物与世界，但自从改变以后从各方面的反映来看都不如当初的效果优秀。



天野：我对于这系列作品进行绘画并没有什么主观的意义带入，只是把我理解的你们提供的世界观用自己的画笔表现出来，所以这次我还会这么做。

坂口：因为这次的“FFⅨ”想要回归到最初的感觉，所以会让您做一些更加



坂口博信氏



天野喜孝氏

深入的东西，除了人物设定与世界的描绘以外，还想让您进入到有关于水晶的这个部份……

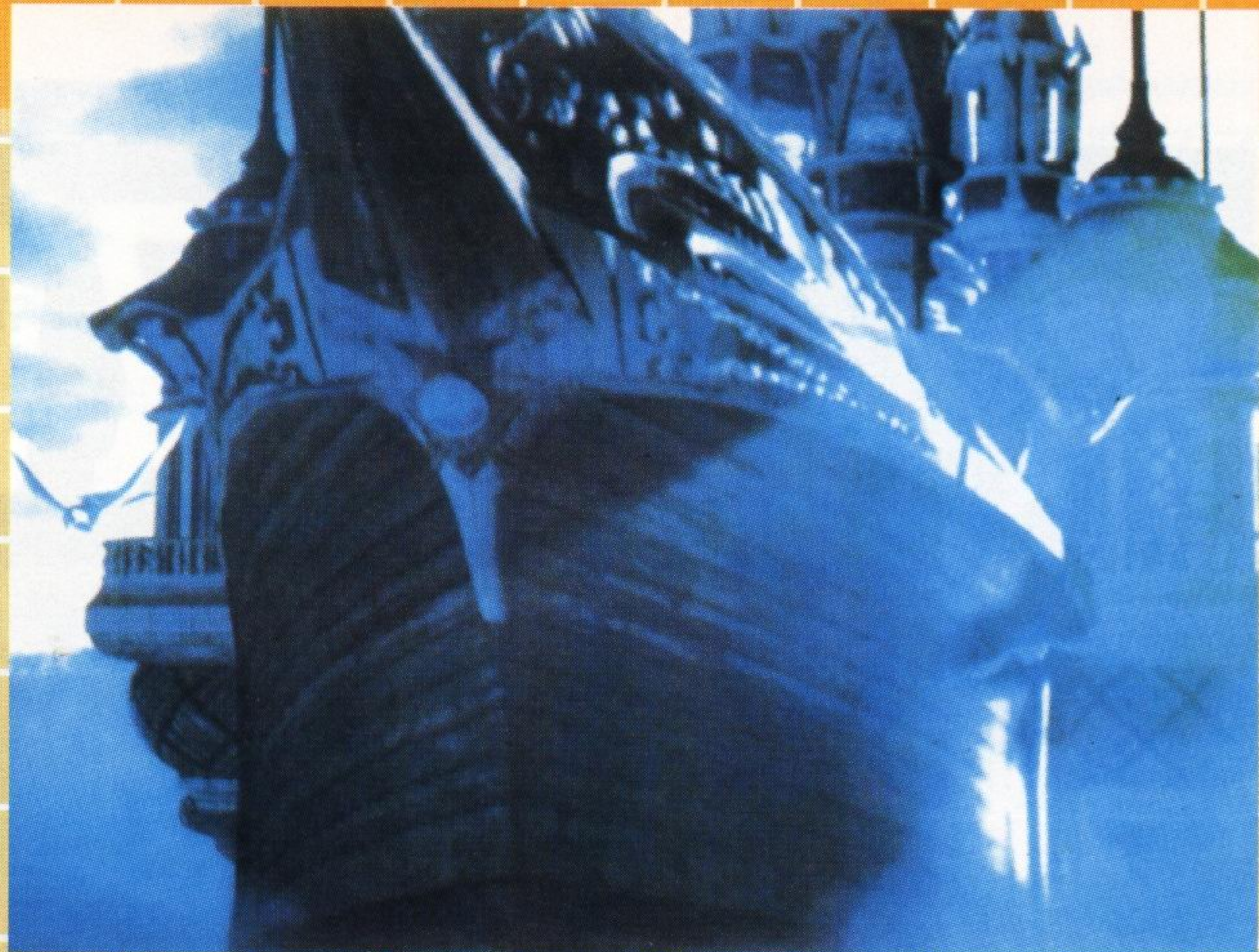
天野：“FFⅨ”中描绘的世界、文明、文化和人物都十分吸引我，我也愿意说出我自己的一些看法。

坂口：“FFⅨ”中的世界只是广大自然中的一个极小部分，我们想您能充分的在图画上表现出来我们的设定。

天野：我实际上并不是从事绘画工作的，我只把她看成一种爱好，我的创作就像进行一场游戏一样，而“FFⅨ”也是一部游戏，我觉得这能让我有更加优秀的发挥。

飞空艇

在“FFIX”中有很多的飞艇登场，是活跃于游戏全篇与故事紧密相连的重要交通工具。在这些飞艇中，有一个巨大的豪华装饰带有剧场设施的“剧场艇”。在上次已经公开过。另外，盗贼团希丹他们侵入剧场艇的事件已判明。在这个剧场艇里发生了物语前半部分很多事件和故事，现在根据新拿到的剧场艇内部照片推一下里面发生了什么？



最新特报 TV& PC

庞大的飞空艇 难道只是剧场？



▲在舞台上发生的事件，从画面上看有着国王和士兵，究竟是在演练剧目还是真正的事件发生？到游戏中才能了解到事实的真相。



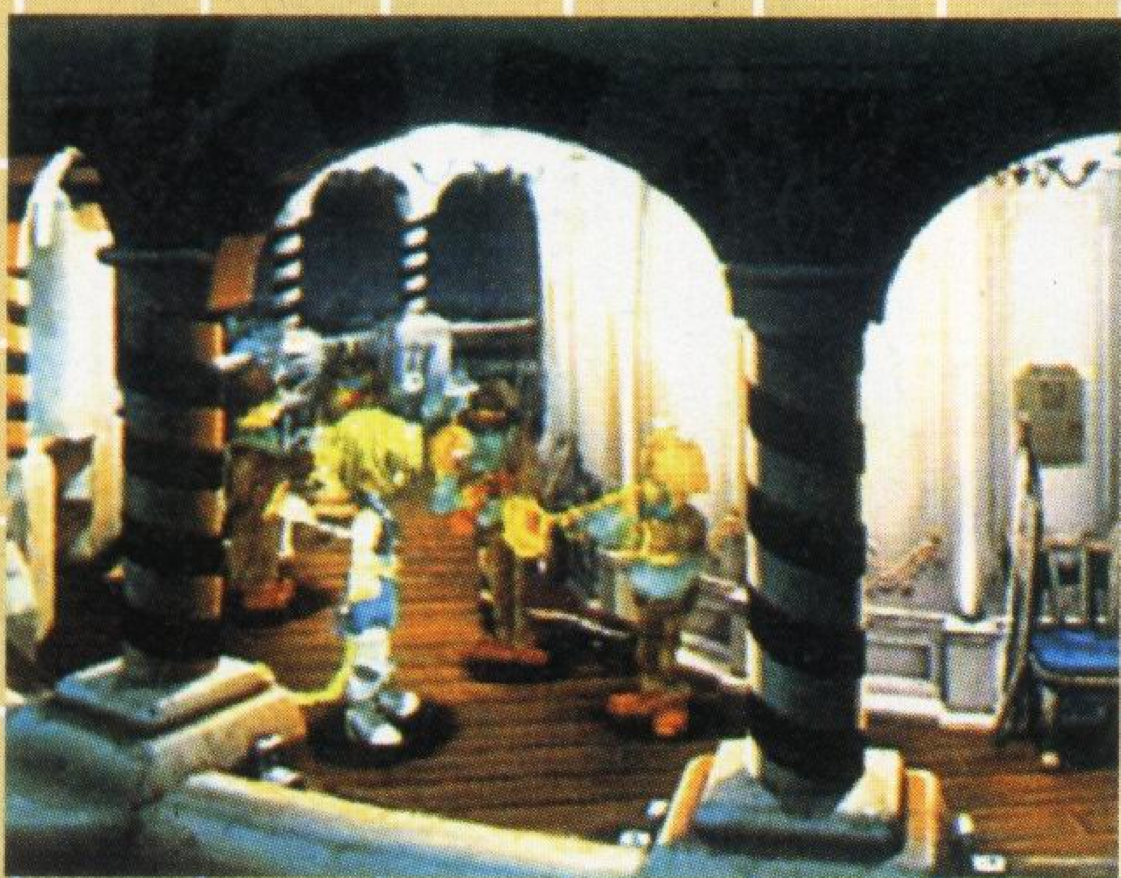
▲在上面的照片中我们不难看出这是游戏时出现的CG画面，在灿烂的阳光里，既是剧院又是飞空艇的剧场艇在进行航行，真是迫力十足啊！在剧场艇中究竟有着怎样的事件会发生呢？迷一样的飞空艇，这与以前各代中的飞空艇有着极为不同的作用，好期待啊！

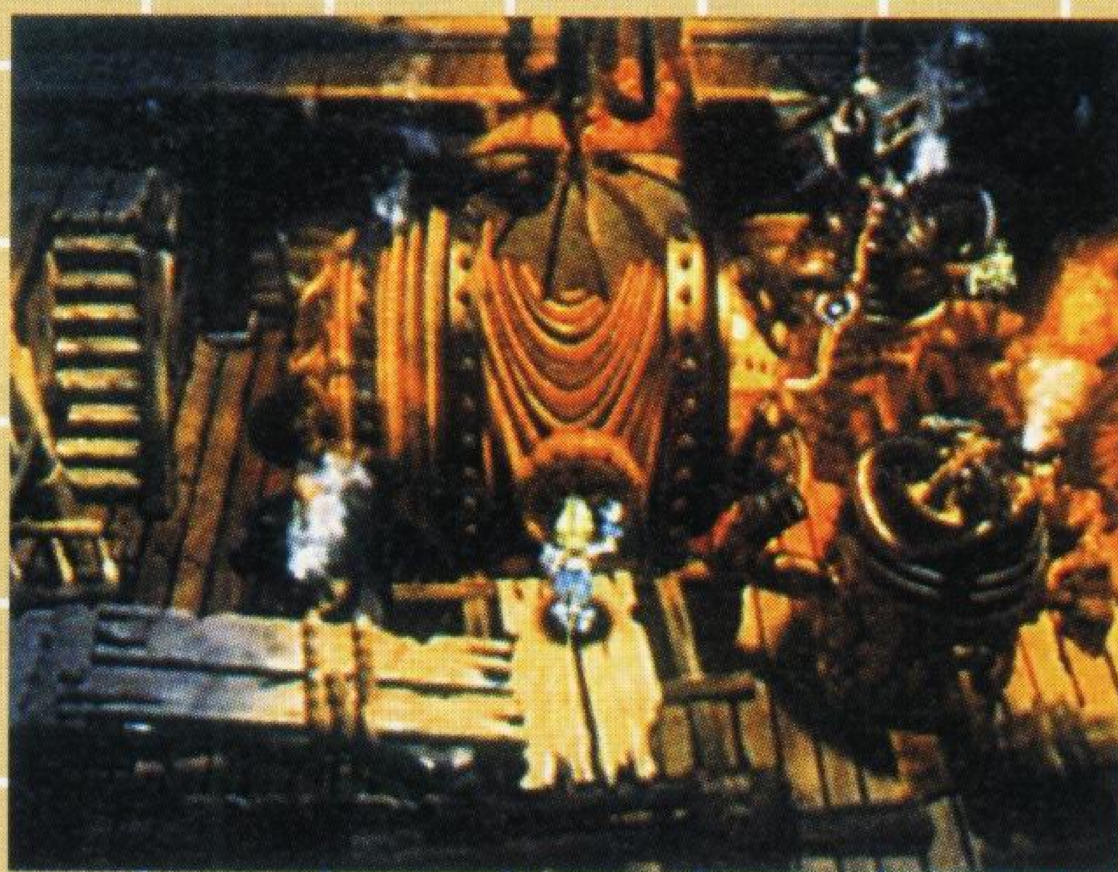
TV& PC 最新特报

在这里是多种族和混沌的世界

世界上飞艇众多，这个剧场艇却是一个独特的存在，不仅附有豪华剧场而且可容纳乘客288名。不仅如此，内部还有很多人物和大量其它设施，从照片中可以强烈感到剧本和事件的发生情况。值得夸耀的剧场横浮在城市上空，上演一年才一回的戏剧。这可是城市的一件大事。在这一天出现的话可是会遇到事件发生的。

▼在巨大的剧场艇内部，我们的主人公将会在这里与什么样的角色相会呢？从画面上看对方好像是剧场艇专属的乐队，难道他们在为演出作准备吗？另外有着一只尾巴的主人公和这些正常的人类在一起时，对方竟然不会有一丝一毫的惊讶，这也让人很难理解。





◀从公布的资料来看，这里仿佛就是巨大剧场艇的动力室，在这里有着奇怪的锅炉以及大量奇怪的机械，真是一个幻想的世界啊！

TV& PC 最新特报

乘坐飞空艇的客人是 盗贼！

▼还记得那精彩的一幕吗？天娜于飞空艇上……



“FF”与飞艇的历史

在“FF”系列中自由飞行于世界各地的飞艇是不可缺少的存在。右表中列出的是“FF”系列以前出现过的飞行物的名称，它们也都可以称做飞艇。“FF”中对飞艇的定位是在冒险中可在全世界简单移动的交通工具，在物语的中后段有很多事件登场。但尽管在“FFIX”序盘飞艇就登场了，但是按以前的予想倾向，靠玩家自己操纵剧场艇是一件很困难的事。

FFⅠ	飞空船
FFⅡ	飞空艇
FFⅢ	飞空艇
FFⅣ	飞空艇、魔导船
FFⅤ	飞空艇
FFⅥ	飞空艇
FFⅦ	神罗飞空艇
FFⅧ	ラグナロク、ガルバディアガーデン

TV& PC 最新特报

其实这里才是游戏者们最想看到的

能力

"FF"系列每一部的特征就是具有革命性的战斗系统。

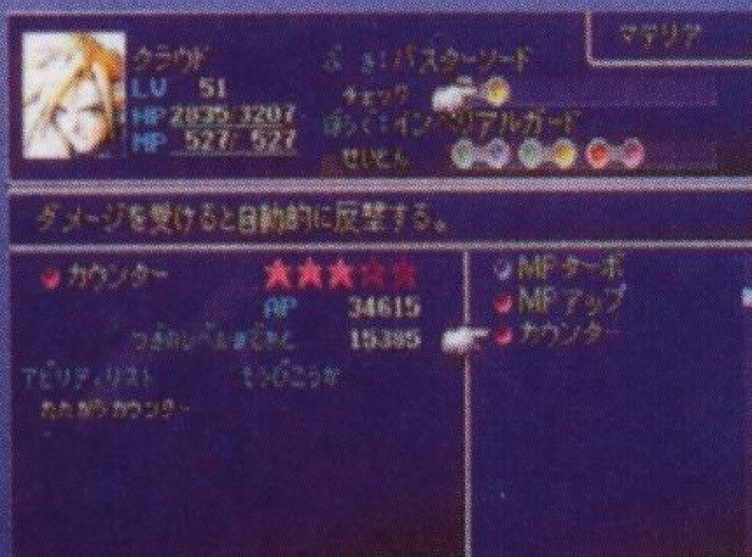
这里将最新的战斗系统中有关アビリティ(能力)的情报首先公布,但是,根据现有的画面照片不能完全了解有关能力和道具名称，所以现在只能根据入手的情报，试图将这一最新的系统图解说明。另外,这里说明用的装备品和能力名称全部都是假设的。

通过装备引出潜在能力!

例



道具装备





潜在能力出现

ぶんどる　HP10%上升

かばう　……

铁投げ

在"FFⅨ"中，主角装备武器、防具和道具时会出现新能力显示，这里的"能力"(也就是特技)与前主角潜在拥有的"取り柄"类似，在装备道具时拥有。这时出现的能力在没有装备道具前是不能知道的。另外，主角具有的这种潜在能力就像盗贼希丹的"速さ"和"盗み"的能力一样，与主角本身的特性有关。还有，在现阶段，为什么会出现"能力"，是否承袭以往系列的风格也未知。

不同武器引出不同"能力"



有关装备品的详细种类现在没有资料，但是根据装备的不同，所获的能力也会不同。也就是说，如图所示，同时装备多种道具可以同时获得多种"能力"，这样即可以培养具有多种能力的主角，而且通过更换道具还可获得更换能力的乐趣，玩家最好尽可能多地收集道具。

TV& PC 最新特报

在系统之中要注意

如上所述，本页所说新系统，通过道具种类不同可以获得自己喜欢的能力，以此来调和更加有个性的主角，仔细阅读本章就会十分清楚了解到新系统调和能力的深奥了。



这一点上，系统与FFⅥ、FFⅦ、FFⅧ都有一定的相似之处，希望能有更新奇的设定出现。

能否出现"珍稀道具"这样的重要能力?



贵重潜在能力的出现

力 100% UP　マスター召唤

出现的能力种类对于所有道具来说并非随机出现。一般是越难拿到的道具，出现的能力也越有用。另外，有的道具会同时出现多种能力。但是，即使是珍稀的道具可以获得重要的能力，它作为武器的攻击力也不一定强大。反之，强力武器也不一定会引出有用的能力。

TV& PC 最新特报

我最喜欢的事件是让我在攻击与防守两方面进行自由选择

如图所示，武器和防具的本身性能和随之获得的能力优劣有差别。重视哪一方来选择也会反映玩家的性格，这可以说也是新系统的一个重要特征。

根据角色选择不同将会出现不同的能力

例



道具装备

出现的能力根据角色的不同会有变化，同一个道具不同的主角装备后出现的能力也不同。在新系统登场的8个主角中试验即可得出结论。因此根据主角类型进行调和十分重要。

当然这也只是目前所能够得到的资料，到时究竟是什么样子，在这里我们也不敢做肯定的介绍。



特技出现
盗む
ものまね



特技出现
黑魔法
MP 20% UP



特技出现
力 10% UP
カウンター

各种各样的问题

修得能力，变为自身能力

能力修得前



特技出现
白魔法

例



能力修得后



特技出现
白魔法

特技出现
召唤魔法

出现的能力，在撤下基本装备道具后会消失。但是如果长期使用并修得此能力后，即使撤掉道具，能力依然存在。

TV& PC 最新特报

“使用派”与“修得派”

不断变换能力，根据不同场合使用不同的能力，也就是所说的“使用派”；而“修得派”则是一直使用此能力，一直到修得此能力，这是不同玩家的不同需求，很高兴这次的FF可以适应所有的GAME FANS。

TV& PC 最新特报

这是新系统的一部分介绍

这里所说的有关“FFⅨ”的战斗系统的新要素并非全部。根据玩家不同，有多种不同的玩法。这种创造性的“能力”的概念只不过是战斗系统构成因素之一，有关新作的全部情况，以后继续披露。

请关注下次的FF最新特报。

“FF”和特技

表示主角固有特性的能力是继承“FFⅢ”中的脉络发展而来的。这里简单回顾一下“能力”的变迁。

●FF Ⅰ只是 BATTLE COMMAND

魔术师持有的战斗时的命令“**まほう**”，可以说是“能力”的起源。

●FF Ⅱ“能力”因素一时消失

Ⅰ中存在的 ORIGINAL COMMAND 消失，所有主角使用相同命令。

●FF Ⅲ“职业”诞生

采用主角固有职业，对于水晶及各种魔法使用的同时，加入了“能力”因素。

●FFⅣ主角的特点被固定

各主角的特点被固定下来，为突出特点的特色，让主角拥有各自不同的命令。

●FFⅤ“能力的自由度提高

为表示主角固有特性，采用了各种“能力”因素，自由组合个性主角成为可能。

●FFⅥ“能力”细分类化

主角形态细分为：①特技作为每名主角固定命令；②“能力”为附属；③魔法通过魔石获得。

●FFⅦ魔晶石系统

将“Ⅵ”中的附属“能力”和魔石融合而成的系统，可将物品自由组合获得“能力”。

●FF Ⅷ JUNCTION SYSTEM

在角色中引入召唤兽的概念，主角获得各种召唤兽的固有“能力”。

DEAD OR ALIVE 2 for U. S. DC

NAOMI基版

DATA
机种:DC(美版)
厂商:TECMO
类型:3D格斗
发售日:2000年3月16日
价格:$ 50
对应:振动器、VMS记忆卡、街机摇杆

制作
TECMO NINJA TEAM



海外DC已经开动!!

在北美市场发展速度很快的DC,于3月16日推出了北美版"DOA2"。这款游戏首先出现在与DC机版上亲和性很高的NAOMI基板。而DC版的制作完全忠实的移植了NAOMI版。细致的角色描绘和完全由多边形构成,并且还有各式各样的场地。

由于NAOMI和DC的速度和处理能力的不同,在3个角色同时登场的TAG模式的处理和最大限度的填充资料等方面,移植的困难是可以预想的。所以,北美DC版的面市是可见一斑的,而且从开始开发至上市仅用3个月时间,这种速度是相当快的。DC版的面市可以说是将DC的3D格斗游戏的水平提高了一个阶段。现在正从各个方面验证这种DC版的优异性能。同时,日版登场的可能性也在检讨中。



包装盒是这种感觉!

与日本国内的战略不同,新登场人物们的形象在封面展现了出来,逼真的色彩使用给了人们很大的冲击感,封底有各个登场人物的镜头剪辑,而且还有清楚的"2"的文字。TAG模式也完全被移植了过来……可以说是与前作的SS国内版完不同的设计处理。

美版DC的

在这个版本的DOA2中
也可以玩到4人对战的TAG模式!!



人气移植游戏介绍!

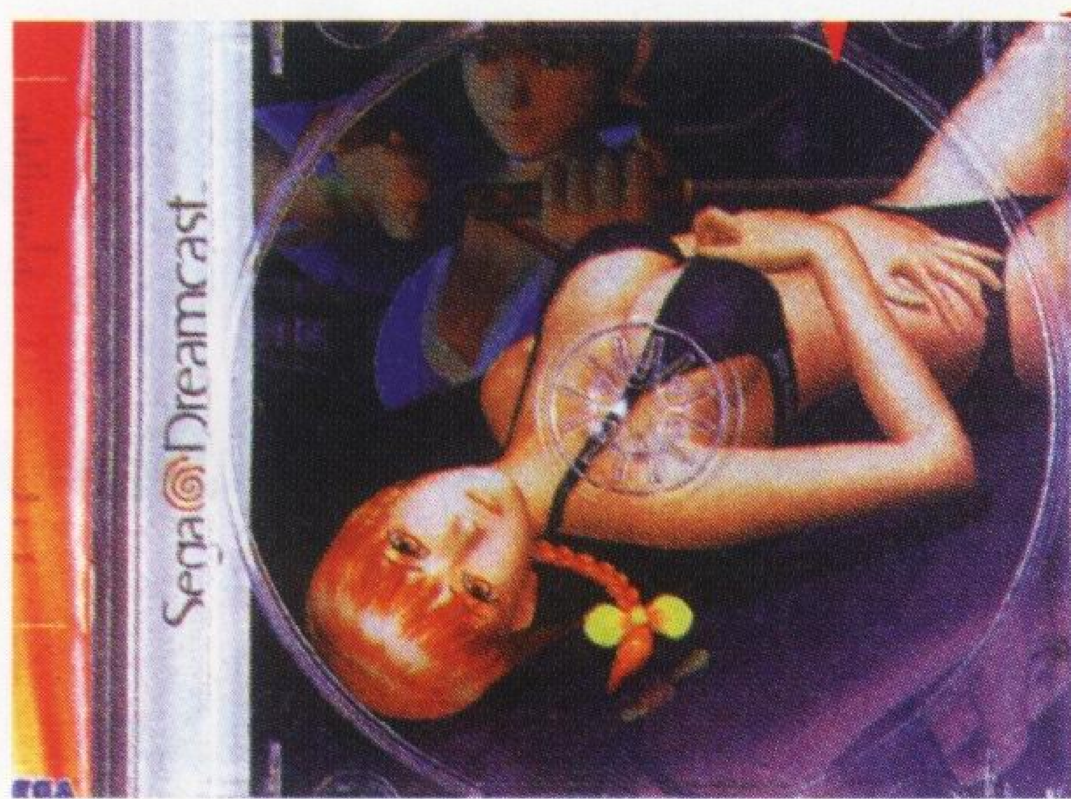
接触实际的制品版!!

家庭用方面，北美版"DOA2"被认为有各种各样的变更。我们来试着比较一下它的不同，意外的地方有意外的秘密……。与禁断的 PS2 版也做了一下比较，也许还是有一些不错的地方的…!?

DISC 的盘面上有这种秘密!

在光盘的表面上用了游戏中 EIN、AYANE 的图像，盘面上有北美地区游戏限制级的标志，另外，SEGA DREAMCAST 的标志与日版也不一样。





OH!

从盒中拿出光盘后，可以看到霞穿比基尼泳装的招帖画，在这张画的背景上是霞穿忍者装演武时的静止画面。



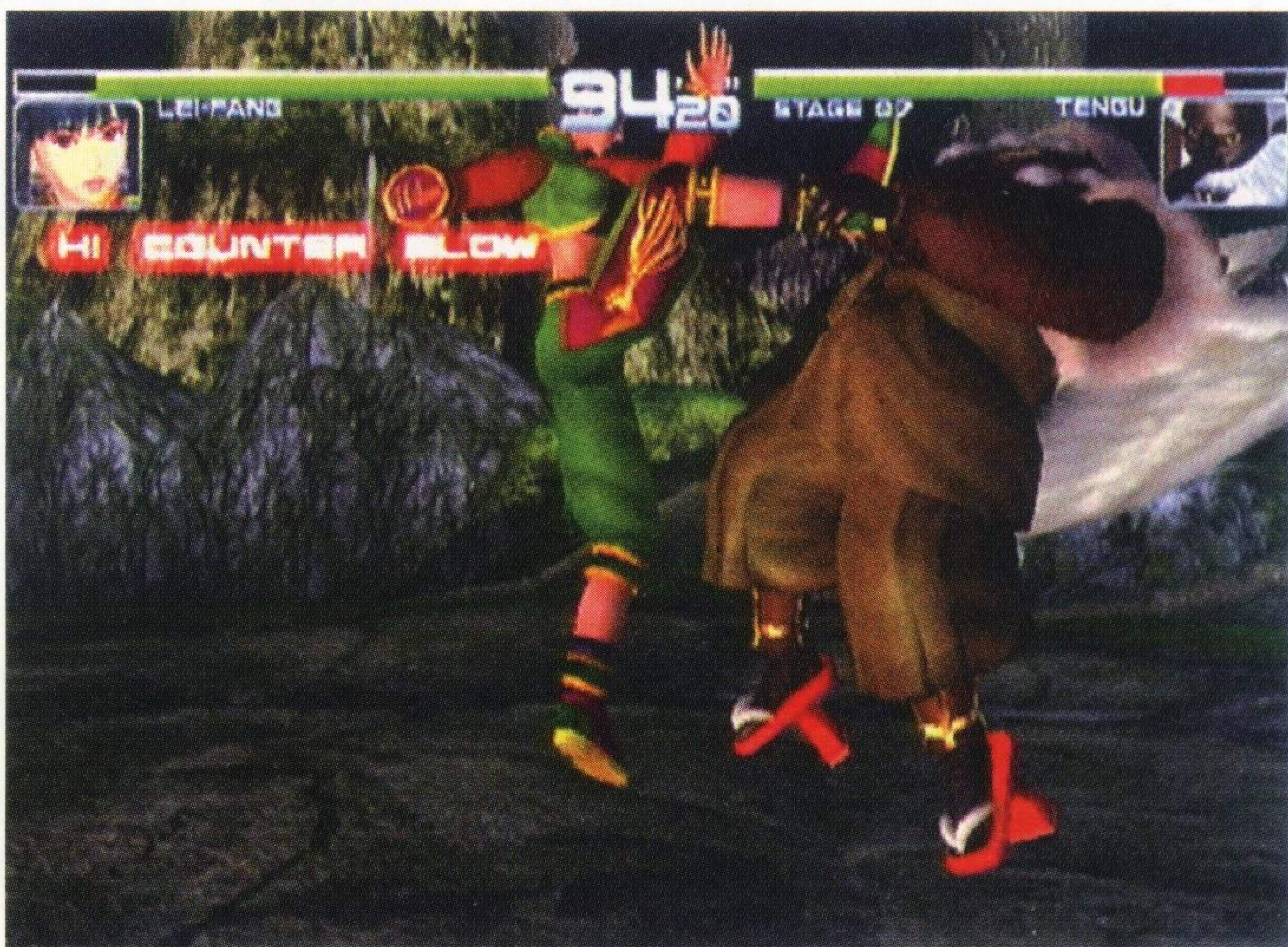
将光盘放进 DC 启动后，先看到的是 TECMO 的 LOGO 画面，然后紧接着就是片头动画，这段动画与街机版稍微有些差别，它们之间的区别就在 BOMB FACTORY 内，另外霞穿第一套服装那一段很长的演武是和街机一样的，这与在之后发售的 PS2 版也完全相同。

DOA2 与其它版本的差别!

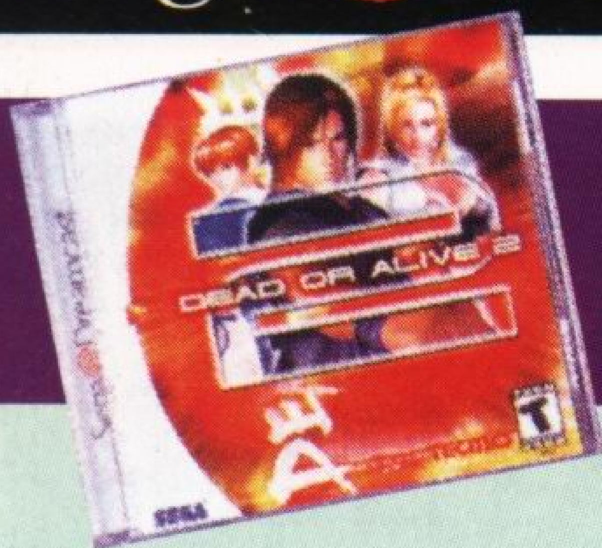
模式与 PS2 版几乎相同! 但在读盘速度方面，DC 是压倒性的优势!?

首先可以断言，在读盘速度方面 DC 是绝对占优势的。特别是在读取故事模式完成的时候和在选择方法等方面的不同，更加明显的显现出了 DC 版的快速。而且，画面几乎忠实的再现了 NAOMI 版，人物也忠实原作，所以说 DC 版的忠实度是应该令人高兴的（PS2 版有各种各样的变更点）。虽然多少可以感觉到由于屏幕的不同而造成的些许影响，但却没有令人刺目的感觉，给人留下深刻印象的画面在各个方面的评价也是很高的。而且，在 PS2 版中采用的与万骨坊在 MIYAMA 战斗时的残像处理也没有了，反而给人留下了容易战斗的印象，服装也全部再现了 PS2 中街机版用的东西，没有任何隐藏。模式与 PS2 版并无太大的不同，反而给人留下了轻快的感觉。





在与最终 BOSS 对战时并没有出现 PS2 版那样的残像效果，周围的景物以及对战时的感觉与街机版相比毫不逊色。另外在"THE DANGER ZONE"中地面上排气口所产生的风力与街机版相比有所加强。



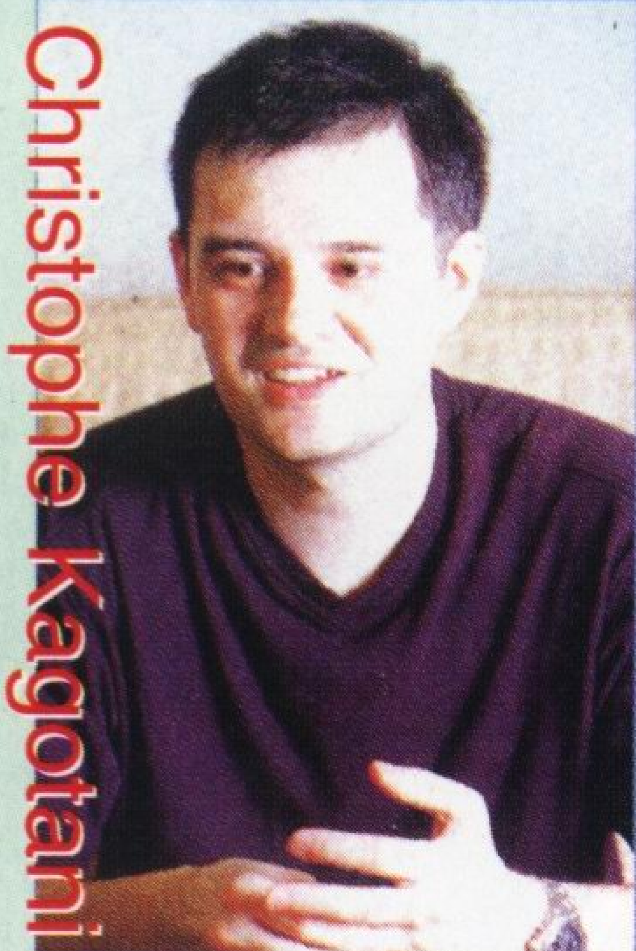
北美记者眼

在北美是否引起了轰动？

Q:海外的发行,反响如何？

笼谷：评判吗，连美国也不例外，完全接受了！在美国发卖的DC版"DEAD OR ALIVE2"人气很旺。刚开始销售就登上了财销售冠军，以及GAME志的评论满分榜。就连美国的"DREAMCST MAGAZINE"中的三位评论员也全都给了满分。许多杂志也都是这样。总之评价很高。

海外记者 笼谷 克里斯托夫



Christophe Kagotani

日本驻海外的游戏杂志记者，曾在多家具有国际影响的杂志社工作过。

Q：在日本，PS2版正在发卖，比较两者有什么不同吗？

笼谷：简单来说，PS2版与DC版没什么太大区别。但是就3D空间表现、质地来说，就连PS2版的"街霸EX3""铁拳TT"也无法比拟。实在是太棒了。

Q：DC版的"刀魂"也上市了吧，这两者相比呢？

笼谷：游戏内容不同，大家的喜好也不同，因此很难讲。但我个人来说，我认为"DEAD OR ALIVE2"较好，因为它的3D覆盖面很广。但是就人物而言，



在北美发售后的反响!

由于到现在为止DC版的DOA2只在北美发售，所以就算是日本的玩家也相当关心这款游戏是否能引起当地玩家的注目。因为这款游戏中的人物有很强的亚洲风格，所以请听一下这位日本驻海外记者的谈话。

我又比较喜欢"刀魂"。说到游戏性，"DEAD OR ALIVE 2"属于VR系，而"刀魂"属于侍魂系。这的确要看玩家喜好而定了。但是"D. O. A."是新品，各方面的评价超过了"刀魂"这对于DC而言，是一次巨大的成功。

Q：顺便问一句，在欧洲反响如何？

笼谷：欧洲是预定了6月份发卖。没上市的好像只有日本而已，好可惜呀。但要说格斗游戏，日本已出售了很长时间了吧。

Q：这次北美版的"DEAD OR ALIVE2"的台词，对战时的声音，用的是日语，只是字幕打上了英文。像这样的，跟看动画片差不多的游戏，在美国人看来如何？能接受吗？还是觉得很怪？

笼谷：这种怪事早从"街霸2"时代开始，大家都已经习惯了（笑）"街霸2""波动拳"不全都是日语吗。当然了，要是都变成英语那就更好了。

Q:其中最人气的人物是？

笼谷：女性角色，都很受欢迎。特别是かすみ（霞），总之中国式女孩迷很多，就像当年迷春丽一样。还有巴斯这样的美式老者风范的人。这是大家玩"街霸2"时留下的传统。

Q：霞穿的水手服，是日本式的吧。对于这些，美国人能理解吗？

笼谷：当然了（笑），穿水手服的角色，在"街霸ZERO"系列"铁拳3"里不是也有吗？这倒是很容易接受但对于失底的天狗，美国人就不是很明白了。大家都认为还是不要用这种像叫花子式的人作关底比较好。

Q：在历代的格斗游戏中，对"D. O. A"评价如何。

笼谷：首先，肯定在"VF3"之上。"铁拳"嘛，游戏方式太古老了。这么说来"D. O. A."有3D效果是此类游戏的LEAD。然后就要看个人喜好了，就我个人而言，会给"D. O. A."打95—96分吧。（笑）



实际玩后的评判

此款游戏海外口碑极佳，而在游戏王国的日本玩家玩过北美版"DOA2"后有什么感想呢？这回的评论，包括长年玩"DOA2"的人在内，他们几乎玩过了所有版本"DOA2"，请看一下他们的评判是怎样？

日本玩家玩后感想

没什么不足，但是……

我接触业务用也只有1年，游戏玩的也不多，要以"DOA2千禧版"来看的话。这个还不错，也没什么不足。"要是能把玩的感觉，LOAD TIMING等。完全从街机的ROM版移植过来，那才叫真正的DC版呢！"这就是我想说的。当然，在这么短的时间，能做成这样，已经很让人惊讶了，现在的我就想玩一下纯粹的"DOA2"！这也是每个玩家的心愿吧。虽说国内已经出了PS2版，但要是玩不了DC版的，相信很多玩家一定会大失所望吧。我想日本版可能正在移植中吧。如果真是这样的话，我希望能把它做成完美的β版，这似乎有些不太可能。但至少我希望能被做成"DOA++"版，而且操作起来的感觉最好能和街机一样。因为如果对打时不需输入特殊指令的话，那就没有玩的感觉了。还有，要是能在战略上变化一下，就更好了。

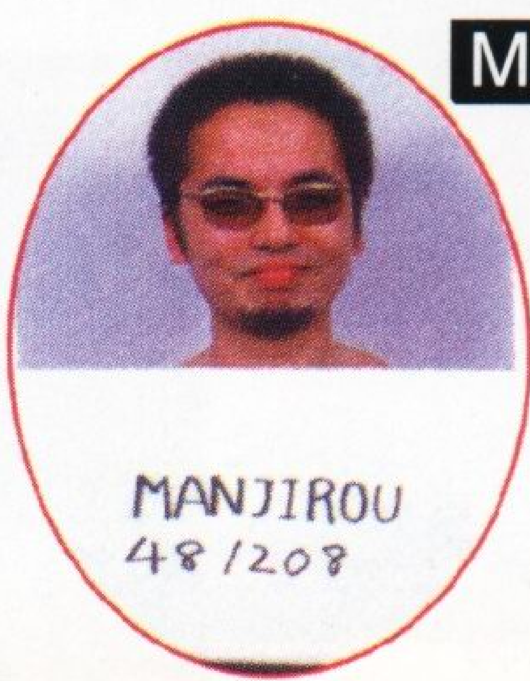


盖亚佐伯

最近正在进行街机版、PS2、美版DC的DOA2的判明工作，他对美版DC的DOA2有相当高的评价。

比起街机来，DC不是更好吗？

虽然，DC比起街机来，读取时间，画质等方存在着差异，但比起最近发卖的PS2来，就不知胜几等了。听说，这款DC版的在海外发卖了，而在国内能玩到的只有我一人？如果要我说的话，首先，是画面上人物，动作CPU战的难度较低，经过调整的娱乐方式。其次，是在万骨坊的动作问题。即管隐藏的服装与背景舞台数较少，但由于装饰的东西很多，也能给人一种满足感，如果我给它评分的话，应该能得10分吧。攻击等也是什么太大变化。现在，像这个在日本还没有发卖，日本的玩家真是太可怜了，真希望日本版早日上市。

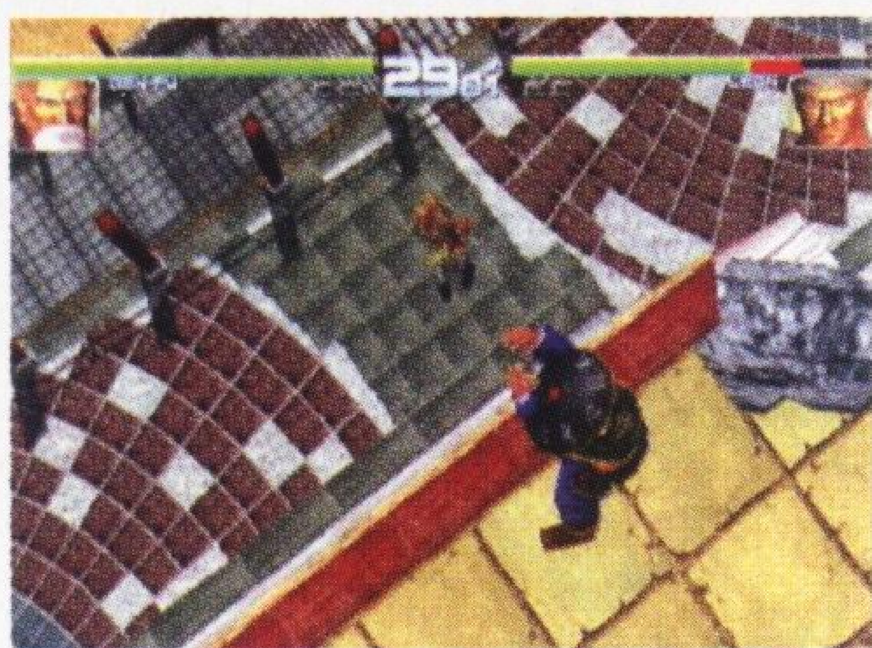


MAN・次郎

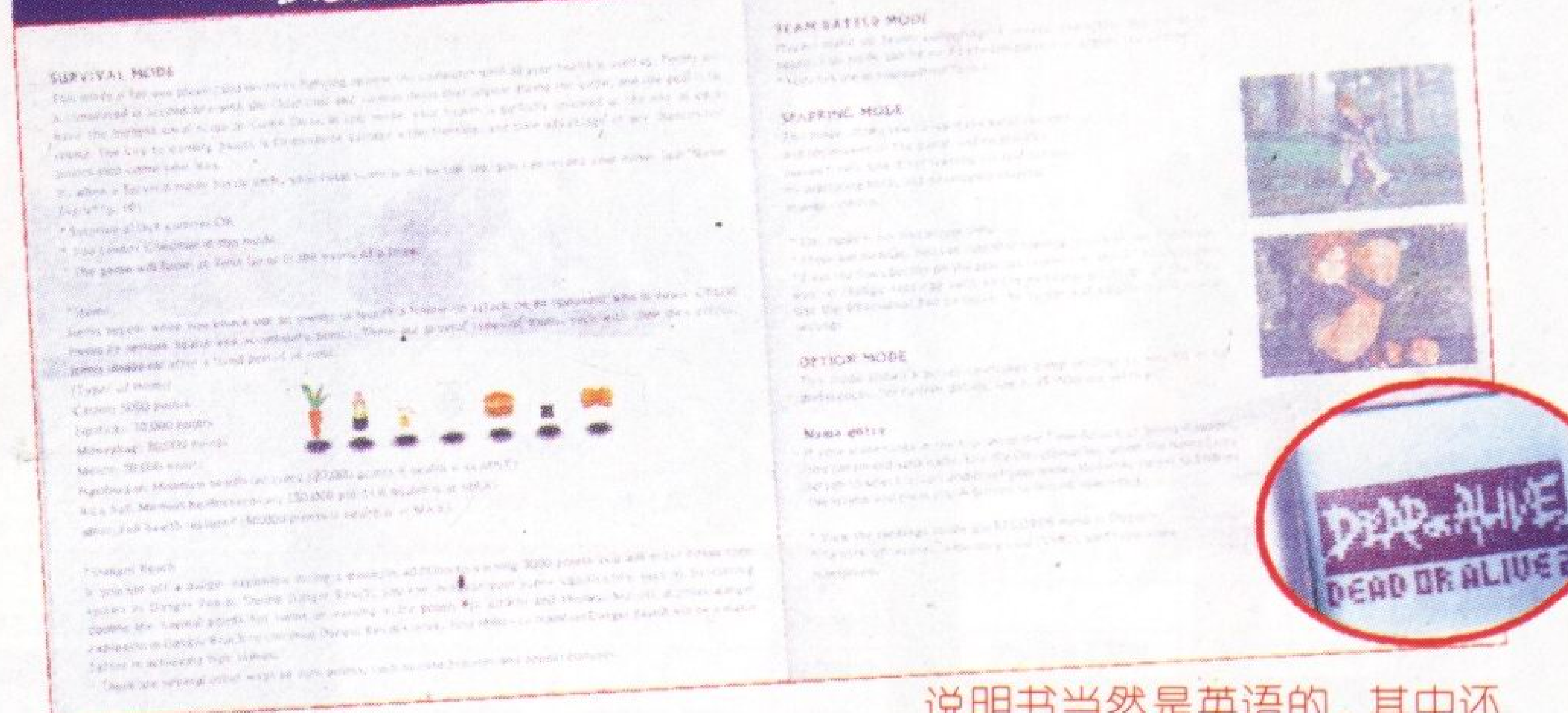
擅长3D格斗，纯粹的玩家。十分喜欢能明显分胜负的游戏风格。

这方面也是检验点

在检查细小地方的时候，会发现在 TAG 模式中当一方的某一名角色被打败后，体力槽便会出现破碎的动画（PS2 版没有这种处理），而这种处理是在街机版上就有的，DC 版与街机版在这一点上是相同的。在由场地分层的时候人物下落的角度和高度经过了一些细微的改变。



本游戏的场地分层系统是它最大的魅力，家用版的下落高度与街机版相比做了细微的调整。



说明书当然是英语的，其中还有对生存模式中的道具进行解说。



在故事模式中穿插了许多角色间对话的即时演算画面，在每一关开始前资料读取时让人们感觉到很快，既便是 RESET 后也能很快地进入片头的标题画面上，所以 DC 版的读盘速度要比 PS2 版快一些。

在 DC 上没有讨厌的粗糙的画面!

考虑到图像方面时，我们非常高兴地看到，POWER VR2 能够完全胜任全部的处理工作，没有粗糙感。在 PS2 版的远景中，虽追加了光线，增强了立体感，但对于人物的边缘处理有些欠缺。而 DC 版在这里就作的很好。

▼这个版本虽然不能在练习模式中察角色的出招方法，却有相当多的角色动作设定。



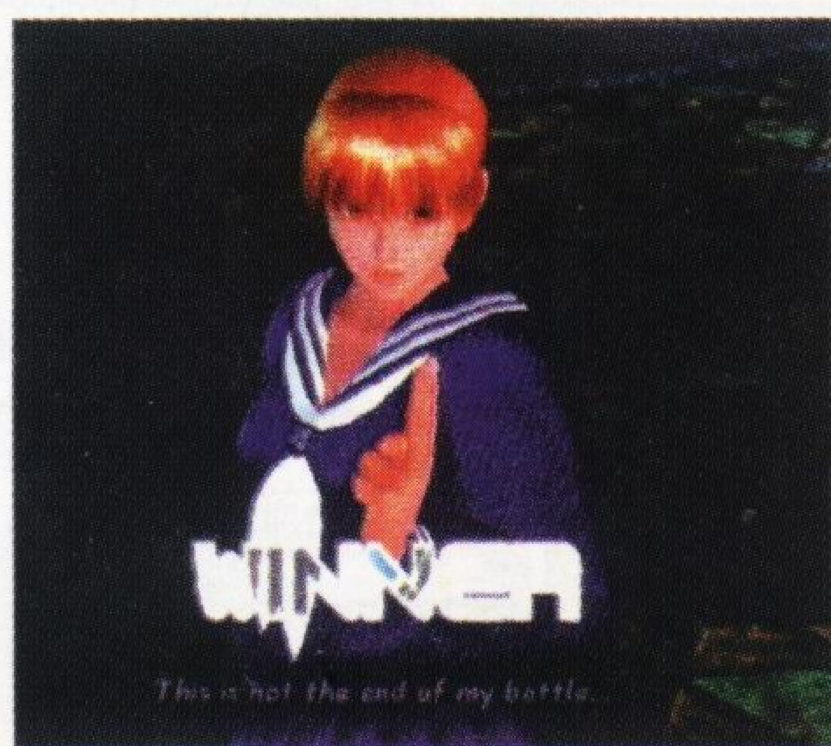
▲在角色选择和场地变更时，DC 所演算出的画面与街机版几乎是完全相同的。

DOA2 与其它版本的差别!

海外的反响如何?

自古就有人说“好事多磨”

前些日子，在日本发行了 PS2 版《DEAD OF ALIVE2》。本作继续在业务用基板 NAOM1 上被开发，并已于 99 年 10 月下旬在街机上初次登场。在 PS2 被发表以前，已经公开了画面和与 DC 持有同等性能的 NAOM1 基板。这里美丽的实时 CG，获得了极大的反响。那之后，2000 年 1 月，一部被调整了平衡性的“千年纪念”版在街机中登场。那时，可以说，绝大多数的 FAN 都想看到 DREAM CAST 的移植发表。不过，家庭用的情况，最初在北美 DC 版发表。日本国内是在电击上发表了 PS2 版的发売。日本的 FAN 应该还记忆尤新——那个时候，DREAM CAST 用户的心情，可以说是和“阪神 FAN”的心情相同。这是他们自己分析的。他们觉得，《DEAD OF ALIVE2》在 DREAM CAST 上可以运动起来，不过这令他们很失望。如果都能动起来该多好呀。他们最后的希望即盼望盼望《DEAD OF ALIVE2 完整版》能够在日本尽快出现。让我们一起等待，如何?



总评：从各个角度来看北美版《DEAD OF ALIVE2》，在令人迷惑的 DREAM CAST 中，对于这个作品，在日本发行需要等待，可能要在北美发行以后很长一段时间。是这样的（笑）。

在日本虽然已经出了 PS2 版，但是 DC 版的希望移植呼声一直很高，不知道 TECMO 是否已经在考虑制作日版的 DOA2 了。



战士	前衛	後衛
攻擊内容	きりつける	きりつける
攻擊回数	2	1
攻擊属性	物理系直接攻撃	物理系直接攻撃

骑士	前衛	後衛
攻擊内容	きりつける	きりつける
攻擊回数	2	1
攻擊属性	物理系直接攻撃	物理系直接攻撃

狂战士	前衛	後衛
攻擊内容	なぐりかかる	なぐりかかる
攻擊回数	2	1
攻擊属性	物理系直接攻撃	物理系直接攻撃

暗黑骑士	前衛	後衛
攻擊内容	なぎはらう	ファイアーボール
攻擊回数	2	2
攻擊属性	物理系直接攻撃	火炎系魔法

侍	前衛	後衛
攻擊内容	いあいぬき	ソニックブーム
攻擊回数	2	1
攻擊属性	物理系直接攻撃	物理系特殊攻撃

伝説のオウガバトル外伝

ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

机种:NGPC　类型:SLG　媒体:CD－ROM　厂商:QUEST

“传说的奥加”(皇家骑士团)的第14章登场的圣王トリスタン，熟悉这个系列的朋友还记得这名角色吗?这个“传说のオウガバトル外传～ゼノセアの皇子”(以下简称“外传”)就是描述他年青时代故事的模拟RPG，这里介绍最新入手战斗画面和与部分职业的一些数据和图像。



承袭“传说的奥加”(皇家骑士团)风格及道具构成的“外传”。向大家公开全部最新情报，新角色随着主人公トトリスタン展开的故事情节终于开始了。



▲与第一作和第三作相同，每座城市的发现都是要依靠角色自己的部队才能完成。



▼战斗充满了第一作的风格，看了以后真是让人十分怀念。

▲利用塔罗牌来为自己的部队带来各种各样的效果，这一点设定没有变。





▲在后卫可以安排远程攻击的角色。



▼这次的主人公拥有特殊能力。



奥罗索夫

在街区酒馆于年轻人当中的谜一样的青年，他在寻找他的朋友吗?



克露蒂娅

为成为超一流魔术师处在修行中的少女。与她的魔术相比，她最擅长的是弓箭。

兽战士	前衛	後衛
攻擊内容	ぶったたく	ぶったたく
攻擊回数	3	2
攻擊属性	物理系直接攻撃	物理系直接攻撃

地狱犬	前衛	後衛
攻擊内容	たいあたり	ファイアーブレス
攻擊回数	3	2
攻擊属性	物理系直接攻撃	火炎系特殊攻撃

关于序盘中登场的职业

角色可分为不同职业的战士和骑士。通过职业转换，可以达到提高角色能力的目的。“外传”中登场的职业全部80种，在此作中序盘会出场大约有27个种类的职业，怎么样?又是一部庞大的作品吧!

2000 100%COMIC &ANIMATION ALL OF DREAMS

梦幻总动员



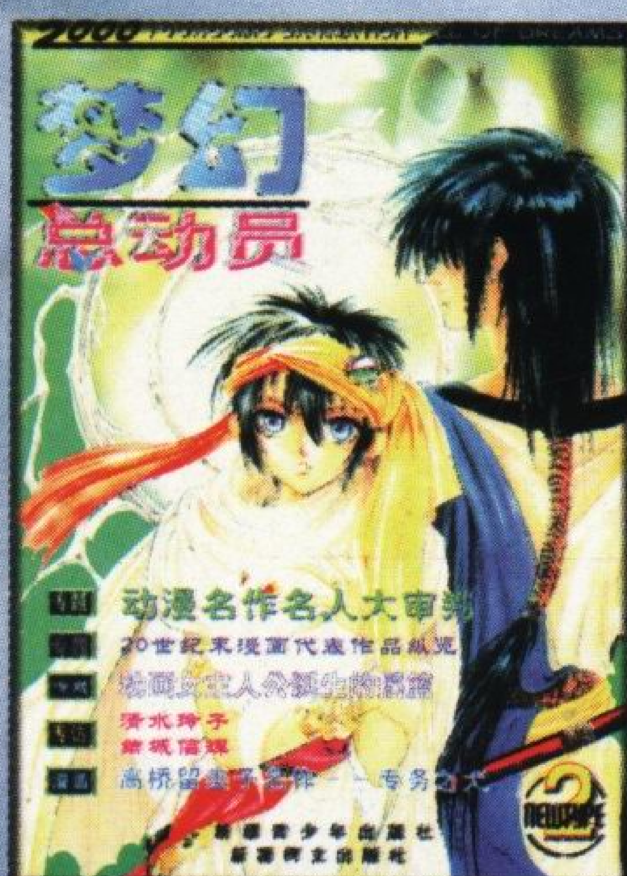
NEWTYPE 6

梦幻总动员

《梦幻总动员 6》即日推出，并将改为 **128 页全彩!** (附VCD)

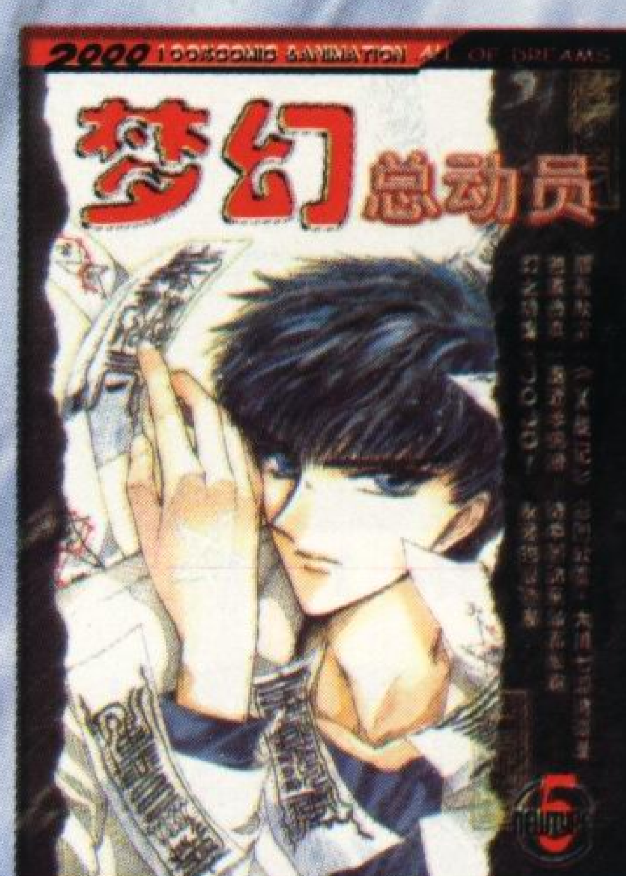
相信无论是内容还是质量都将带给您一次绝对的惊喜!









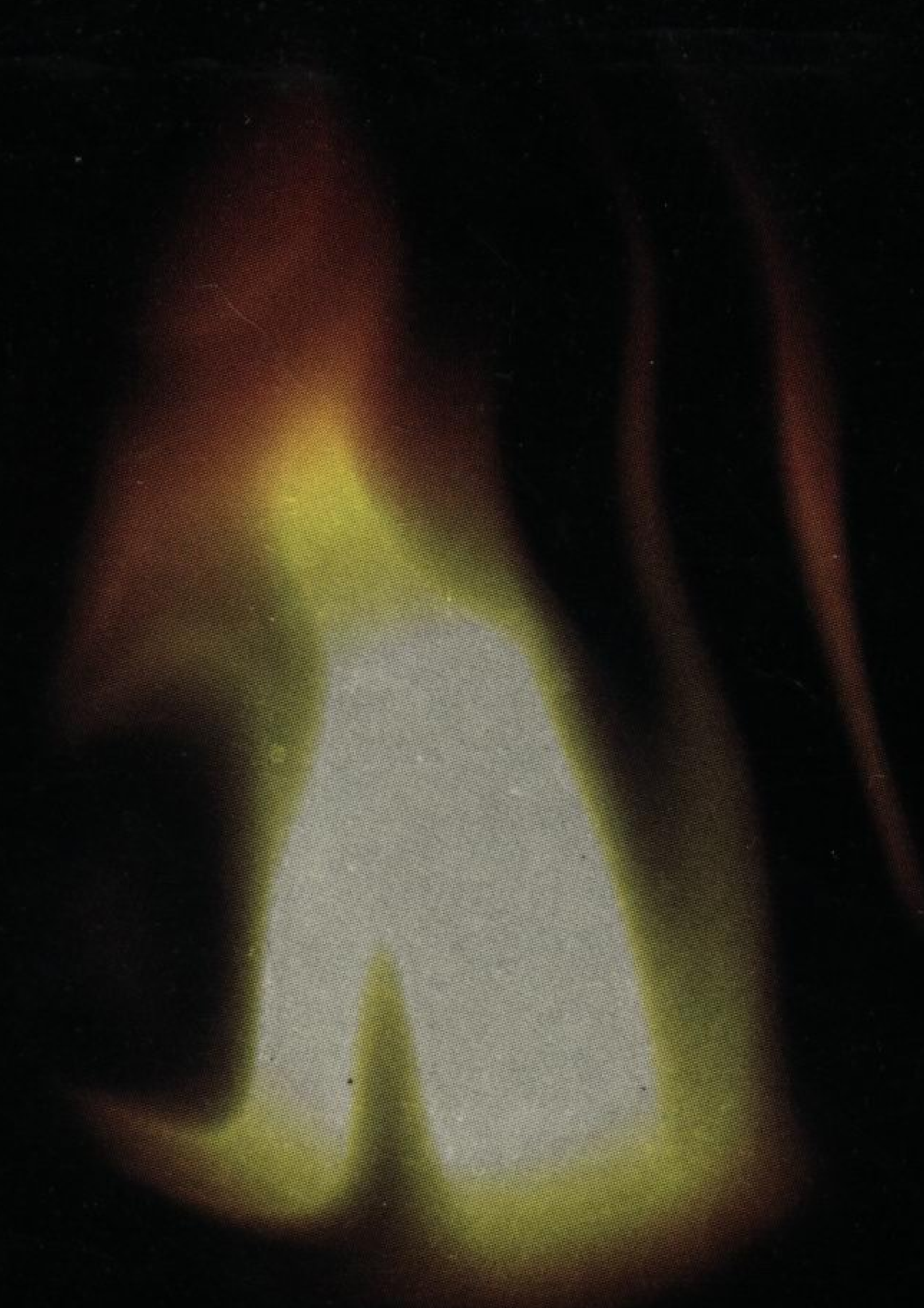


谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

电子游戏与电脑游戏



ISSN 1005 250X





鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005－250X CN46－1039 G3　■定价：7.90 元